シドも登場！ ファイナルファンタジーVII最新特報

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年9月13日発行（隔週金曜日発行）第2巻第17号通巻25号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.29
1996 9/13
定価490YEN

徹底攻略

TOBAL No.1

ストリートファイターZERO2

あの名作ACTがPSで復活！
METAL GEAR SOLID

サイキックフォース
エターナルメロディ
トゥルー・ラブストーリー
爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる

独占スクープ

コナミの3Dポリゴン格闘ついに発動！
ライトニングレジェンド

NOëL2（仮）

大人気で、もぉ止まらない！
Non stop! ときめきメモリアル
菅原祥子さん独占インタビュー＆超レアグッズプレゼント

最新特報

ファイナルファンタジーVII
新キャラから飛空艇まで、新情報続々登場！

バイオハザード2
プリンセスメーカー
ナムコ新レースゲーム
女神異聞録ペルソナ

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

T1024572090497

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24572-9/13

電撃PlayStation Vol.29

発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円(本体価格476円)

発売：主婦の友社

シドも登場! ファイナルファンタジーVII最新特報

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年9月13日発行(隔週金曜日発行)第2巻第17号通巻25号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.29

1996 9/13

定価490YEN

徹底攻略

TOBAL No.1

ストリートファイターZERO2

あの名作ACTがPSで復活!
METAL GEAR SOLID

サイキックフォース
エターナルメロディ
トゥルー・ラブストーリー
爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる

独占スクープ

コナミの3Dポリゴン格闘ついに発動!
ライトニングレジェンド

NOëL2(仮)

大人気で、もぉ止まらない!
Non stop! ときめきメモリアル
菅原祥子さん独占インタビュー&超レアグッズプレゼント

最新特報

ファイナルファンタジーVII
新キャラから飛空艇まで、新情報続々登場!

バイオハザード2
プリンセスメーカー
ナムコ新レースゲーム
女神異聞録ペルソナ

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.29 独占スクープ/コナミ3Dポリゴン格闘 最新特報/FFVII バイオハザード2
発行:メディアワークス

いくぜ!
プレイステーション・
クラブ
会員100億人の巻

というわけで、
ダーク・シュナイダーは
三姉妹の枕元にいた!
D・S「話しが違うじゃねーか!
ビキニはどーした!ああ?」
一説明しよう!D・Sは前回
好評だったビキニを見るために
わざわざ出てきたのだ!
しかし三姉妹はすでに
着替えて寝ていたのだ!
サービス半減!

D・S「冗談じゃねーぞ!早く俺様の前に
ビキニをさらせ!ハイレグれ!」
一説明しよう!あんたそれでも伝説の魔人か?
と、その時!
下垣内「いやあ盛り上がってますね。
いえいえ続けてくださいよ、私はこうして横で
BASTARD!!の宣伝をしてますから。あ、申し遅れましたが、
私、BASTARD!!広報担当の下垣内です。」
D・S「テメエ、シモ公!野郎に用はねーんだよ!」
D・Sの魔法が下垣内を直撃した!
下垣内「いやあ、痛いですね。おじゃまでしたか?
まあ、もうちょっとなんで我慢してください。
まずBASTARD!!は魔法が凄いですね、
150種以上もあるんですから。それにストーリーは
完全オリジナルですよ。1,000ページに及ぶ大作です。」
D・S「…もう一発だ!」
またもD・Sの魔法が下垣内を直撃した!

下垣内「そういえば、BASTARD!!の
グラフィックを担当しているMが、
最近ペリカンの夢にうなされてましてね。
なんでも建物の模様を見ていると
何点かペリカンに見えてくるところが
あるそうですよ。
みんなも探してみてはどうでしょう?」
D・S「…もう一発だ!」
下垣内「じゃあこれで退散しましょう。
妻も待ってるんでね。最近なかなか
家にも帰れないんですよ、忙しくて
ハハハ。じゃ!」

PlayStation Club
First Anniversary
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

1996
8
AUGUST

プレイステーション・クラブ 入会のしおり

君の知らないところでPSはすごいことになっている。今すぐプレイステーション・クラブに入るのだ。1年に4回、プレイステーションの新作ソフトをプレビューできる12cmCD-ROMの「プレプレTM」をお届け。新作ゲーム情報が得られるのはもちろん、ソフトによっては、体験デモ、ムービーデモがいちはやく見れる。人気ゲームの最強データが手に入ったりもする。ナイスな会員証もあるよ。年会費は5,800円（送料・振込手数料・消費税込）ソンはさせませんぞ。

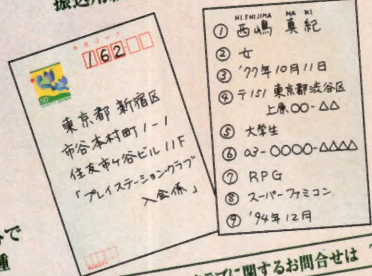
申込方法

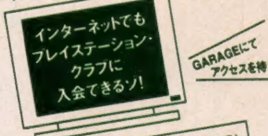
官製ハガキに下記の事項をご記入の上ポストに投函。
→ ハガキ到着次第、プレイステーション・クラブ事務局より振込用紙を発送。
→ 最寄りの銀行か郵便局で会費を振り込んでください。
→ 入会手続き完了。プレプレとメンバーズカードがお手元に届きます。

宛　先
〒162 東京都新宿区市谷本村町1-1
住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ入会係」

ハガキ記入例

1.氏名（ローマ字フリガナ）
2.性別　3.生年月日
4.郵便番号、住所
5.職業　6.電話番号
7.好きなゲームジャンル
8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種（パソコン、その他含む）
9.プレイステーション購入時期





プレイステーション・クラブに関するお問合せは　Tel.03-3266-7830（10:00〜17:00、土・日・祝日は休業）

祝！プレイステーション・クラブ
一周年記念特別号

プレプレ かわらばん 瓦版
編集長：ムームー星人

プレイステーション・クラブも一周年！会員も6万人を突破して大盛況だムー！9月発送予定のプレプレ4号、その内容は**OverBlood**のデモプレイをはじめ**鉄拳2**の全キャラクター使用データや**ときめきメモリアル**特別アルバムデータなど、持ってるゲームがさらに楽しめるデータも盛りだくさん！あの**BASTARD!!**の最新ムービーも見られるんだムー！

急げ！今ならBASTARD!!体験CD-ROMがもらえるのだ！

この秋、プレイステーション・クラブの会員には、プレプレ4号とは別にバスタード体験CD-ROMがもれなく送られてくるぞ！既に2,100万部を売り上げた人気コミックスをオリジナルストーリーと新キャラクターでパワーアップしたRPG大作！これはもう体験してみるしかないのだ！しかも、あくまで噂だが、この体験版ではダンジョンを丸ことひとつプレイすることができるとか、製品版にはないものが入っているのではないかとの情報もある！やはり、これはもう体験してみるしかないのだ！発送は10月下旬の予定！入会していない人もまだ間に合う！急げ！

（注）今から入会される方の体験版プレゼントは9/20までにハガキを投函し、10/15までに入会された場合に限ります。

BASTARD!! RPG 価格未定 11月発売予定
© Kazushi Hagiwara 1996 © 1996 SHUEISYA © 1996 SETA CO.,LTD.

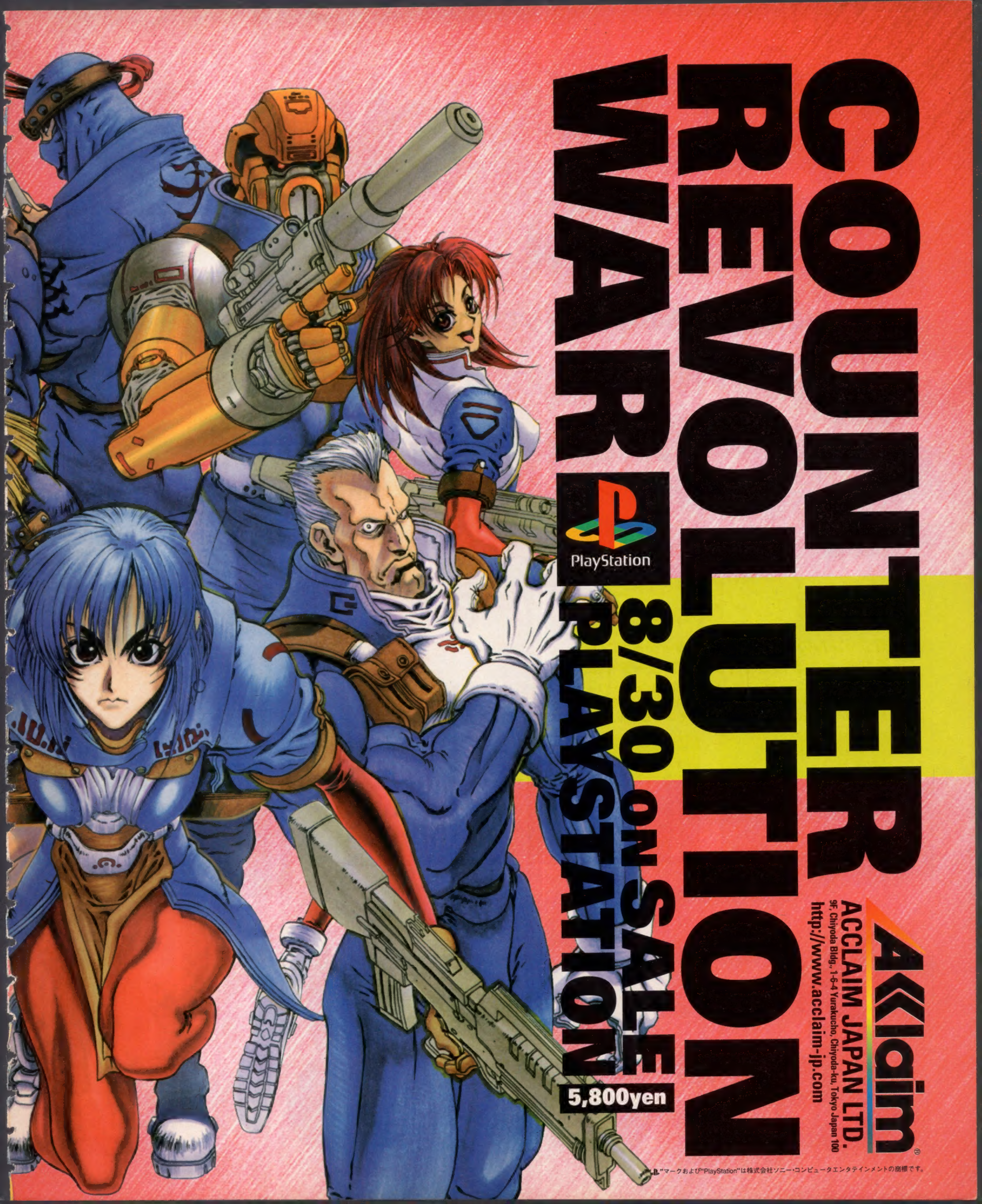
ERI「今の声なに〜」
ー下垣内氏の活躍でもう一回ビキニ姿にさせられずにすんだ三姉妹！
しかし三姉妹は布団をかぶって寝ているだけであった。ちなみにBASTARD!!の体験版はプレイステーション・クラブの会員になれば届くぞ！
以下次号！

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

8月30日
ほんじつはつばい
戦闘モード解除指令！
ただちにショップへ急行せよ。
CRW
counter revolution war
カウンター・レボリューション・ウォー
零子
ボマー
エイミ
キッド
ジェニー
スコット
半蔵
柏田
ミッション指令を受け、作戦を実行し、任務を無事終了せよ！
アサルトスーツによって装備できる武器も変わってくる。
武器の選択もミッションを遂行するにあたって重要な要素となる。



COUNTER REVOLUTION WAR
PlayStation
8/30 ON SALE
PLAYSTATION
5,800yen
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.
9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100
http://www.acclaim-jp.com
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

この先に待っているのは、見失っていた勇気と知恵と愛。

Yellow Brick Road

イエロー・ブリック・ロード

セガサターン版　プレイステーション版
8月30日発売予定 ¥5,800

「オズの魔法使い」がゲームになって新登場。
インタラクティブフェアリーテイルは、童話の進化形です。

新ジャンルのデジタル・エンターテイメント!
それが、インタラクティブフェアリーテイル。

童話をモチーフに、映画のスケールで迫る独自のストーリー。単なる"デジタル絵本"を超え、デジタル・エンターテイメントの要素をギュッ!と満載した美しいグラフィックスや高いゲーム性は、子どもはもちろん、ファミリーや女性にも楽しめる新ジャンルのゲームソフトです。

アイテムを探そう。
先に進むには重要だ。

ところどころで現われるカブ君。
大事なヒントを与えてくれるかも。

迫力のバトルシーン。
仲間で力をあわせよう。

ad

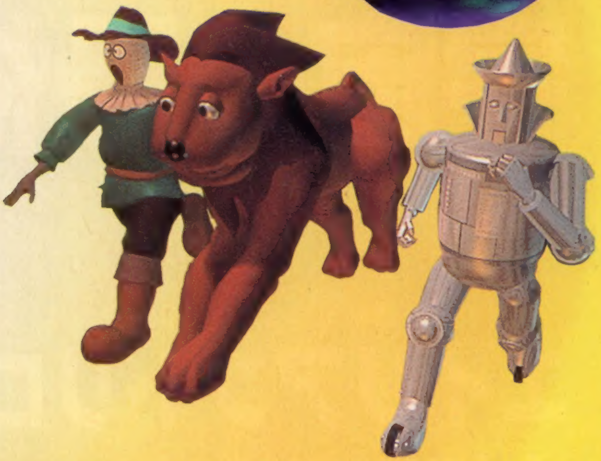
ティンマン　平和な森の丸太小屋の住人。ふだんは木を切って静かに暮らすブリキおとこ。

ライオン　外見の割には争いごとが嫌いで気弱な面も…。でもイザというときには勇敢だ。

かかし男　頭の回転が早くておしゃべり。そそっかしいのが、たまにきず。ライオンの友人。

SEGA SATURN　PlayStation

プレイステーション版
セガサターン版
登場!!



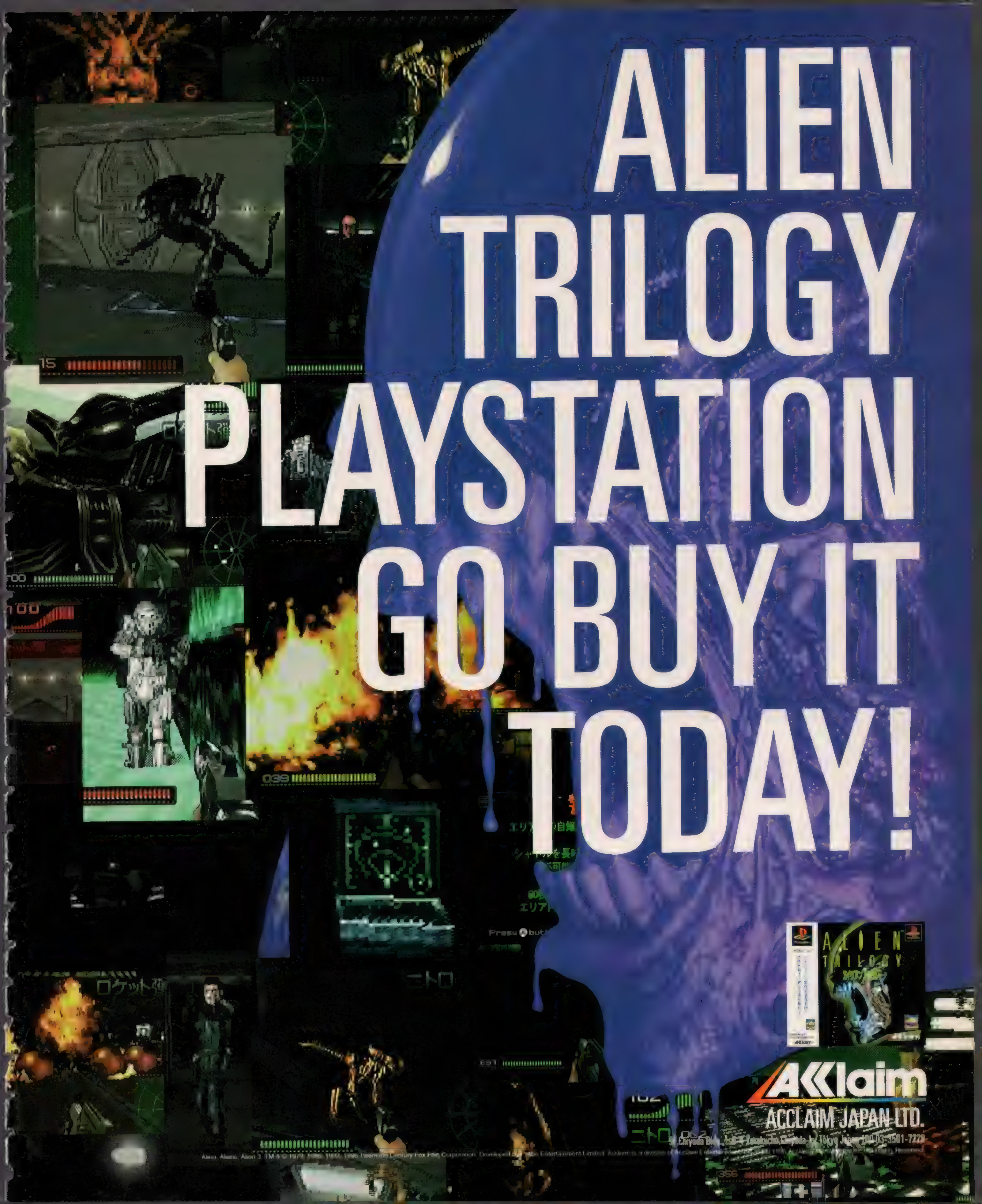
カブ君ブラザーズ　優しいのからコワもてタイプまで、バラエティーにとんだキャラクターたち。

for FAMILY　for GIRL

©1996 SYNERGY, Inc. All rights reserved.

Acclaim
株式会社アクレイムジャパン
東京都千代田区有楽町1-6-4千代田ビル9F
TEL:03-3501-7222
URL:www.acclaim-jp.com

PlayStation
悪夢
破壊と殺戮のHELL ZONE!
恐怖の極地、悪夢の RED ZONE!
反射神経さえ凍りつくDEAD ZONE!
コンテナ等の障害物を残らず処理しろ。
尚、これらのドラムカン/コンテナは
宇宙輸送用に使われるため、
耐久性が高く破壊するためには強力な
武器（ショットガン）が必要である。
宇宙の恐怖は終わらない。
エイリアントリロジー
大好評発売中！
5800yen
DEATH
SHIP
100


ALIEN
TRILOGY
PLAYSTATION
GO BUY IT
TODAY!
ACCLAIM JAPAN LTD.

PlayStation
LONE SOLDIER™
Virgin
INTERACTIVE entertainment
タフでハードなサバイバルアーミー
ハンク、地獄の中を突撃!!
ローンソルジャー
秋発売予定
価格5800円（税別）
フルポリゴンのリアルな戦場!!
ヴァリニアン星人から地球を守るワンマンアーミー・ハンク。自分の足で様々な戦場を駆けめぐり多彩な武器で敵を倒すアサルト3Dシューティング。変化に富んだステージ構成、独特の視点と爽快感、数々の魅力的な演出が君を戦場へと引きつける。
TELSTAR Electronic Studios
© 1996 Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc.
© 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. All rights reserved.
The copyright in this game is owned by Telstar Electronic Studios Ltd and exclusively licensed in Japan to Virgin Interactive Entertainment Japan Incorporated.
CHAOS CONTROL™
カオスコントロール
この爽快感、このスピード!!
秋発売予定
3800円（税別）
敵は地球防衛軍が存在するマンハッタンに超尖体兵隊を送り込んできた。そして防衛軍のコンピュータにウイルスを侵入させる攻撃を仕掛けてきた、攻撃の標的は宇宙ステーション「ソラリス」に向けられる。「ソラリス」の解放と敵旗艦を撃滅するために宇宙空間へと旅立つ…。
INFOGRAMES
Interactive Entertainment
"CHAOS CONTROL" published under license from Infogrames Multimedia™ S.A. 1995 Infogrames Multimedia S.A. and "CHAOS CONTROL" are trademarks of Infogrames S.A. and are used with permission. ALL RIGHTS RESERVED."
ヴァージンインタラクティブエンターテインメント株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前 1-14-29 原宿第一ビルディング

CONTENTS & GAME INDEX

1996 9 13
Vol.29

巻頭特報

電撃特報1 ●コナミ初の本格3Dポリゴン格闘ゲームが衝撃的に登場！
ライトニングレジェンド 独占スクープ …12

電撃特報2 ●発売直後の大人気美少女ゲームの第2弾が早くも発表!!
NOëL(ノエル)2(仮) 独占スクープ ……18

電撃特報3 ●パソコンで大人気のSLGがパワーアップしてPSに登場！
ファーストクイーンⅣ ……20

電撃特報4 ●大ヒットした『バイオハザード』の続編の画面写真が大公開！
バイオハザード2 ……22

電撃特報5 ●ナムコの看板タイトル『リッジ』シリーズ最新作がついに登場！
新レースゲーム(仮) ……26

●SFXシーンも満載のホラーAVGの発売直前情報
東京SHADOW ……30

●いよいよ完成のオリジナルSTGの注目情報
デスウィング ……32

特集Ⅰ

闘うあなたがより強くなれますように 格闘無敵

●4大隠し技大公開＋キャラ別ワンポイント攻略
ストリートファイターZERO2 ……46

●キャラ別とことん攻略＋クエストモード解析
TOBAL No.1 ……56

●人気急上昇の斬新な3D空間の格闘ゲーム
サイキックフォース ……66

●個性的なキャラが暴れ回るカプコンの新3D格闘
スターグラディエイター ……70

特集Ⅱ

注目のロールプレイングタイトルを徹底チェック Go Go RPG

ファイナルファンタジーⅦ ……76
女神異聞録ペルソナ ……88
王宮の秘宝 テンション ……92
スペクトラルタワー ……94

特集Ⅲ

今号も美少女ゲームがいっぱい揃いました♥ 電撃PlayStation-G

プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ……150
ウェディングピーチ ……154
爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる ……158
エターナルメロディ ……160
Non stop! ときめきメモリアル ……162

気になるタイトルのアノ部分を徹底攻略 電撃PlayQuestion

スマッシュコート ……115
CRWカウンターレボリューションウォー ……118
るぷぷキューブ ルプ☆さらだ ……122
鉄鋼霊域 スティールダム ……124
スタジオP ……124

超新作のスーパー先取り情報満載 新作SoftStation ……172

[特別編集]

①トゥルー・ラブストーリー …35
②王宮の秘宝 テンション …100
新作ソフトレビューTHE Deeper …106
ビックリPS新記録 ……110
[読者イラスト]4色奴隷 …112
ウラワザデータベース ……126
[まんが]スマッシュコートはじめて物語 ……127
電撃コラムス ……131
[読者コーナー]PSの奴隷 …135
読者アンケート ……146
読者プレゼント ……147
NEXT WAVE? ……184
電撃ランキングステーション …186
PS移植化計画Ver.2.0 …187
電撃NEWS STATION …188
次号予告＋広告さくいん …191
新作ソフト・スケジュール …192

ゲームインデックス 50音順

あ
アーサーとアスタロトの謎魔界村 ……107
RPGツクール3 ……180
ありす イン サイバーランド ……181
イエローブリックロード ……108
いまどきのバンパイア BLOODY BRIDE …176
ウェディングピーチ ドキドキお色直し…154
エイリアン トリロジー……184
エターナルメロディ ……160
王宮の秘宝 テンション ……92,100

か
CRW/カウンターレボリューションウォー…106,118
COOL BOARDERS(クールボーダーズ)……108
CREATURE SHOCK(クリーチャーショック) …108
鋼鉄霊域(スティールダム) ……108,124
小島武雄 麻雀帝王……109

さ
サイキックフォース……66
C1-CIRCUIT ……108
シミュレーションRPGツクール ……180
新SD戦国伝 ……181
新レースゲーム(仮)……26
スターグラディエイター……70
スタジオP ……124
ストリートファイターZERO2 ……46
スペクトラルタワー……94
スマッシュコート ……115,127
3Dシューティングツクール ……180
ZXE-D(ゼクシード) ……181
続ぐっすんおよよ ……181

た
DIARY(ダイアリー) ……173
探偵神宮寺三郎～未完のルポ～(仮) ……179
デジクロ ……181
DEATH WING(デスウィング) ……32
東亜プランSTGコレクションVol.1 ……109
東京SHADOW ……30
峠MAX 最速ドリフトマスター……178
トゥルー・ラブストーリー ……35
ときめきメモリアル～forever with you～ ……162
TOBAL No.1 ……56
トボロ(仮) ……181

な
謎王 ……107
にゃんとワンダフル ……107
NOëL 2 (仮) ……18

は
バイオハザード2……22
ハイパーラリー ……108
爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる…158
ヒロインドリーム ……174
ファーストクイーンⅣ……20
ファイナルファンタジーⅦ……76
ブシドーブレード ……183
プリンセスメーカー ゆめみる妖精……150
プロ麻雀 極PLUS ……108
北斗の拳 ……109

ま
魔法少女ファンシーCoCo ……109
魔法少女プリティサミー 前編 ……19
無人島物語 ……172
女神異聞録 PERSONA ……88
METAL GEAR SOLID ……182

ら
ライトニングレジェンド……12
るぷぷキューブ ルプ☆さらだ……107,122
るろうに剣心(仮) ……177

電撃特報 1

新たな3D格闘ゲームの流れがPSにやってくる!!

ライトニングレジェンド 大悟の大冒険™

ライトニングレジェンド 大悟の大冒険

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	12月予定		

完全独占

PSオリジナル コナミの格闘ACT

この生き物はいったい!?

数々の名作を世に送り出してきたコナミが、ついに3Dポリゴン格闘ACTの開発に着手した！　その名は『ライトニングレジェンド 大悟の大冒険』だ!!　さまざまなタイプの格闘ACTが発売されているなかで、はたしてコナミはどんな特色を持つ格闘ACTを開発しているのか？　その気になる全貌をチェック。今後の動向にも大注目の作品だ!!

ラブリーなキャラによる迫力の戦闘

ラブリーなキャラ

RPG要素が楽しい

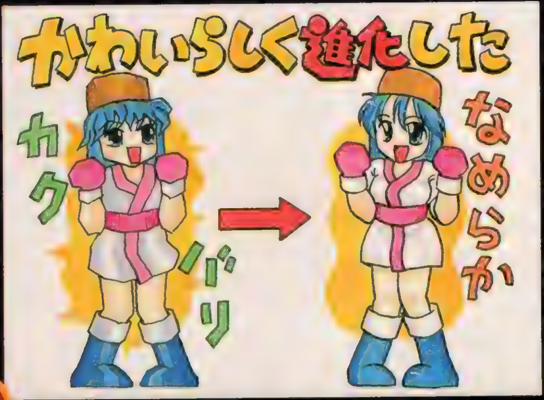
©1996 KONAMI All Rights Reserved.

格闘ゲームで

アイテムが200種類以上!?

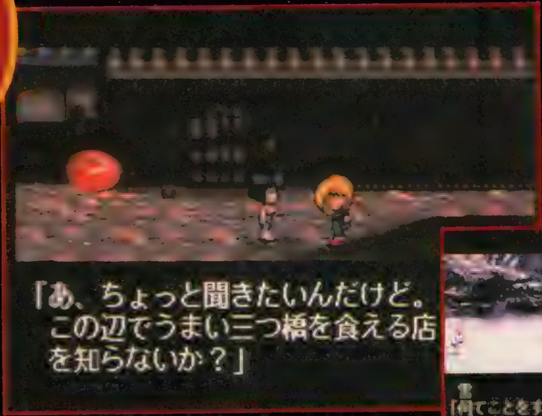
ライトニングレジェンド「LL」3大要素をチェック!

「ライトニングレジェンド」は、PSオリジナルの3Dポリゴン格闘ACT。操作系は、弱中強の3つの攻撃ボタンに挑発ボタンがあり、✚キーでキャラを前後移動（ダッシュ可能）、ジャンプ、しゃがみ状態にすることができる。攻撃ボタンはパンチやキックに特定されず、それぞれのキャラごとに役割が変化する。パンチやキック、投げの基本技に加え、コマンド入力による特殊技が各キャラに用意されていて、なかには飛び道具を使いこなす者もいるぞ。また、特殊操作で敵の攻撃を避けたり、ゲージをためることで超必殺技や操作が機敏（起き上がりが早くなったり、ガードキャンセルなど）になるなど、格闘ゲームのツボを押さえたシステムが採用されている。バトルフィールドは『鉄拳』のように、特定のエリアを設けず左右方向に自由に移動が可能。また、下で紹介しているように、このゲームならではの要素も見逃せない楽しみだ。特に、アイテムには要注目だぞ!!

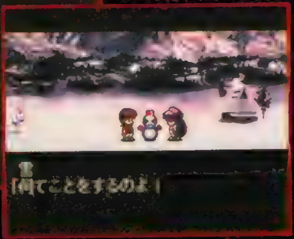


1 キャラへのこだわり!

従来のポリゴン格闘ACTに登場するキャラはリアリティを追求したものが多く、本物っぽい動きや質感は表現されているものの、見た目はポリゴン特有のカクカクしたモノだった。しかし、この『ライトニングレジェンド』は、同じポリゴンで描かれたキャラながら、なめらかなグラフィックで、アニメチックな"かわいらしさ"を表現している。もちろん、同じ3Dポリゴンの格闘ゲームなら、かわいいキャラでプレイしたいとは誰でも思うことで、このへんにコナミのキャラに対するこだわりを感じる。キャラへの思い入れも強くなりそうだしね。



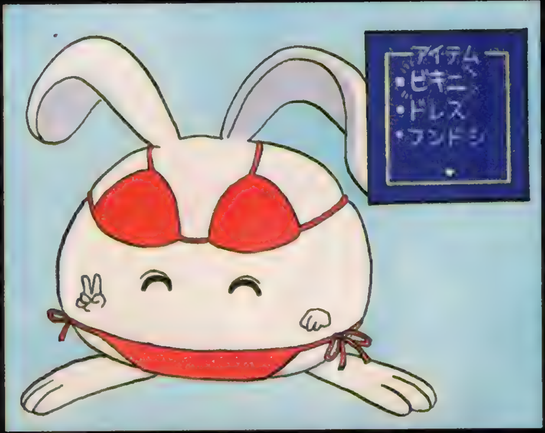
▲闘いの前後に、このようなデモ画面が用意されている。ここで、闘いの目的や進むべき道が段々と明かされていくのだ。



◀各キャラごとにシナリオが異なるので、長く遊べそうだぞ。

2 ストーリー性を重視!

通常の対戦プレイもさることながら、このゲームのメインといえるのがRPG風にシナリオが展開していく"ストーリー"モード。キャラクターごとに闘う目的（シナリオ）が用意されているので、プレイヤーは好きなキャラを選択して相手を倒しながら情報を集めてシナリオを進めていくことになる。これは、ただ単に闘いをするのではなく、その闘いに"意味"をつけることでストーリー性を強め、キャラクターがより引き立つようにするためなのだ。



3 アイテムでいろんな楽しみが!!

ストーリーモードで相手を倒すと、特定の条件でアイテムを入手することができる。アイテムには闘いで使える物やコスチューム、そのキャラクターの詳しいプロフィールがわかるものなど、その数な、な、なんと200種類以上！ 同じ相手でも闘い方やフィニッシュ技、闘いの状況で入手できるアイテムが変化するので、アイテム収集の楽しみもあるってワケだ。また、入手したアイテムは保管され、何をどれだけ集めたか図鑑のような形式でいつでも確認できる。メモリーカードにデータをセーブすることもできるので、友だちに自分の集めたアイテムを自慢することもできるぞ。このゲームならではの楽しみだネ！

イラスト／まつながあやこ

イキイキ動く登場キャラ（の一部）を紹介！

今回は、プレイヤーが選択できるキャラクター6人(?)を紹介！　この他にもまだまだいるぞ。

▲大きく拳を突き上げる大悟と、長い髪をなびかせながらヒジを繰り出す雪との対決。海岸の風景がとっても キレイだ。

[雷王大悟]

このゲームの主人公、大悟は元気いっぱいの14歳。約400年以上昔、小さな国が集まってできているジャポーネ王国（大悟たちが暮らす国）に現れた魔王ドラグレスを封印した伝説の勇者の末裔。現在は父親から勇者になるための特訓を受け、修行の日々を送っている。魔王が再び復活しようとしていることを知った大悟は、大ノリ気で魔王退治の旅へ出発するのだった……。大悟は根は正直な少年だが、勇者の末裔であることを鼻にかけている。負けん気が強く、女の子に間違われるのを気にしている。

[銀雪]

12歳の雪は、かわいらしい雪女。彼女の家系は善の妖魔の血を引き、悪の妖気を持つ魔王の復活の影響で父が倒れた。このまま放っておけば雪にも影響を及ぼしかねないという状況の中、父親が魔王退治の旅に出ようとするが、雪が自ら行くと言い出し、1人旅に出る……(でもちょっぴり不安な雪)。雪は芯がしっかりしていて、がんばり屋さん。とはいえ、ホントのところは魔物退治はとってもコワイ。でも、それはそれ、一生懸命ガンバルのです。性格はほがらかで、子どもっぽいといわれるのが本人はキライみたい。クリクリした瞳と長い髪がチャームポイント♥

▼挑発をする2人。大悟はなんか偉そうだが、雪は戦いたくなさそう。この辺にもキャラの個性が出ているのだ。

▶一変して、強烈な雪の前蹴りがさく裂!! 短い服だけに、ちょっとドキッ♥

ここに注目　1人でも楽しめる格闘ACTがいまここに！

格闘ACTというと対戦プレイがメインの場合が多いが、このゲームはひと味違う。あくまでも1人で遊んで楽しいものを追求しているのだ。そりゃ、ゲーセンで発売されるなら対戦がメインじゃないとつまらないけど、家庭用となると話は別。いつも友だちと対戦できるわけじゃないから、いかに1人で楽しめるかが家庭用格闘ACTのポイントになる。そこで、このゲームではRPG要素やアイテム集めなどの新フィーチャーを盛り込んでいるというワケ。

ポリゴンの常識を打ち

［テリフィック フォーロック］

TERRIFIC FORLOCK

食う、寝る、遊ぶが大好きというフォーロックは、フクガオカ国のミローナ姫のお付きの兵士をしている。幼少の頃から遊び相手をしていた姫がある日、どこからともなく現れた魔物にさらわれてしまった。国の総力を挙げて姫の捜索をしているが、なかなか行方をつかむことができない。そこでテリフィックは、独自に捜査を開始。姫を追って旅路につく……。テリフィックは誰とでも打ち解ける、気さくな感じの17歳。少しとぼけたところがある。

▲カウンターで技がヒットすると、相手が大きく空中へ放り出される。ここに追い打ちのコンビネーションをたたき込めば、強力な武器になるぞ。

▼投げボタンで相手を捕まえ、そのまま華麗な投げ技へ。
◀美砂が体をずらして攻撃をかわしている。ここから反撃に転じるのだ。

［愛岩 美砂］

MISA AIKAWA

B95W57H89のナイスプロポーションを誇る美砂は、美しさが自慢の魔人族。オシャレとシャワーが大好きという彼女は、あっちこっちでモテモテ。そんな彼女も20歳になり、生まれて初めて失恋を経験。初恋の相手が、運の悪いことにプレイボーイで、1週間で別れるはめになってしまったのだ。このむしゃくしゃした気持ちを晴らすため、旅に出るのだった……。根は明るいのだが、そんなことがあってから男性不信に陥っている。性格が正反対の双子の姉がいる。

ここに注目 魅力的なキャラに豪華声優陣が命を吹き込む

キャラクターを好きになるのに見た目もそうだけど、"声"も大きな要素の1つだよね。そこで気になるのが、キャラクターの声を担当している声優さん。ゲーム中、キャラクターが技を出したり勝ちポーズのときにしゃべるセリフは、現在さまざまな方面で活躍中の豪華声優陣が担当しているらしいぞ。勝ちポーズも数パターンあり、そのときによって違ったセリフがちゃんと用意されているということなので期待できそうだ。実際に取材して聞いた範囲でも、かなりしゃべりまくっていたし、聞き覚えのある声ばかり（とくに女性陣は人気すじが多かった）だった。残念ながら具体的なキャストは発表できないけど、それはプレイしてのお楽しみということで許してね。

やぶるかわいいキャラ!

▲闘いに勝って、とっても満足そうにニコニコするモコモコ。まゆと対比してみると、モコモコの大きさが良くわかるはず。この大きなキャラがガンガン動きまくるのだ。

◀まゆの下段キックがヒット！　バッテンの表情で痛がるモコモコ。動きだけでなく、キャラの表情のパターンにも注目してほしい。

［宇坂まゆ］

まゆが住むトーダの村には、アラアラという大きな川が流れている。この川は激流のため、橋を架けるために「幸魂」（さきたま）と呼ばれる神秘の力を秘めた球の力を借りていた。しかし、ある日のこと、この大切な「幸魂」が何者かによって盗み出されてしまった。困っている村人たちを助けるべく、まゆは「幸魂」探しの旅に出るのであった……。細かいことは気にしないまゆは、ちょっとお転婆な16歳の女の子。自称正義の味方と語る彼女は、時代劇ファンという意外な一面もある。

▼モコモコは、主に大きな耳を使って攻撃をする。コレはかなり怒っているみたい。また、モコモコを投げることも可能。

ここに注目　誰でも楽しめる簡単操作がうれしい

このゲームは、幅広いユーザー層と格闘ACT初心者の人にも楽しめるように操作系に工夫がなされている。通常の攻撃ボタンの他に1つのボタンを押すことで必殺技が出せたり、同じ攻撃ボタンを連続して押すことでもキャラクターが違ったアクションをしたりするのだ。そのため格闘ACTが苦手な人でも安心してプレイすることができるようになっているのだ。せっかくキャラが気に入っても、実際に使いこなせなければつまんないもんネ。もちろん上級者の人も満足できるように、様々なコンビネーション技も用意されているぞ。

［モコモコ］

今日はとってもいいお天気なので、たまには遠出でもしてみようかと……モコモコは散歩気分で旅に出た。見た目が愛くるしいモコモコは、伝説の錦毛獣ムクムク族の8歳。とはいっても体はかなり大きく、人の何倍もある。そのワリには身軽で、飛び跳ねることもできる。好奇心旺盛な性格で、喜怒哀楽が激しいのが特徴。なにかにつけて、「ムー」としゃべる。こう見えても怒ったら意外とコワイかも。

電撃特報2

NOëL

PIONEER LDC独占特報大連発!!

NOëL2(仮)

本誌だけの独占スクープ
待望の続編、制作開始!

この『NOëL2』(以下『N2』)はいったい、どんな作品になるのだろうか? 本誌では、開発スタッフへの直撃インタビューをおこなった!

Q:『N2』の世界やキャラクターは、前作と共通しているのでしょうか? それとも、まったく異なるのでしょうか?

A:『N2』は、代歩、由香、恵壬の3人で構成される「NOëL」の続編ではないかもしれません。詳細は、現在検討中です。

Q:ゲームのコンセプトは、前作と同じなのでしょうか? また、システムは現在のものから変更されるのでしょうか?

A:『N2』でも1作目と同様、〝会話を楽しむ〟ことに変わりはありません。システム面は、より操作しやすいように改良していく方向で検討しています。

Q:『N2』には、何人ぐらいのキャラが登場するのでしょうか?

A:登場する人数は現在検討中ですが、女の子が3人より少なくなるということはありません。また『N2』では、メインキャラ以外のキャラをもっと登場させようと考えています。

Q:作品の舞台はどんな感じの場所になるでしょうか?

A:舞台は、京都や奈良のような日本の古都を予定しています。

Q:会話時の音声やアニメパターン、ビジュアルメールなどの量は、前作から増加するのでしょうか?

A:会話のボリュームは前作よりも増えると思います。なるべく日常の会話のような雰囲気が出せるよう、検討しています。ビジュアルメールについては、存続させるかどうかも含めて検討中です。メールを入れるよりも、会話を充実させるほうがよいのでは、と考えているのですが……。

Q:『N2』の発売時期は、いつ頃になりそうですか?

A:続編の発売を待っていてくださる皆さんには申し訳ないのですが、制作の方が、まだ始まったばかりなので、とりあえず現時点では発売時期の方は未定です。

Q:では最後に、電撃PSの読者に向けて、なにかメッセージをお願いします。

A:開発も始まったばかりですので、いろいろとお見せできるようになるには、まだまだ時間がかかると思いますが、気長にお待ちください。良い作品として皆さんに楽しんでいただけるよう、スタッフ一同がんばります。どうか、よろしくお願いします

——ありがとうございました。

▲はたして『N2』では、どんな会話システムと、どんな女の子がキミを待っているのだろうか?

NOëL2(仮)
ノエル2

ジャンル	ETC	価格	未定
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

電撃攻略王『NOëL 公式攻略ガイド』9月6日発売!!

続編制作 緊急始動

魔法少女プリティサミー 前編(仮)

制作快調！ 期待のＡＶＧの画面写真を大量入手、一挙公開!!!

本誌28号にて、「プリティサミー」の移植の決定をお伝えしたが、今回は早くもＰＳ版の画面写真を入手。アニメ系の作品で重要なＣＧのクオリティは高水準だ。さらにＰＳ版では、パソコン版に比べてアニメーションや音声が増量されるとのことで、前編だけで２枚組での発売になる。

魔法少女プリティサミー 前編(仮)

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	今冬予定		

©1996 PIONEER LDC,INC. All Right Reserved. ©AIC/PIONEER LDC,INC.※画面写真は開発中のものです。

電撃特報 3

ファーストクイーンIV

初公開!! これがPS版の画面写真だ!!

パソコンでヒットし、SFCにも移植されたファンタジーSLG『ファーストクイーンIV』のPS版ゲーム画面がついに登場！　大勢のちびキャラが同時に走り回る独特の"ゴチャキャラ"システムをPSで楽しめるときは近い！

ファーストクイーンIV

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	呉ソフトウェア工房	対応周辺機器	メモリーカード（4ブロック）
発売日	12月上旬予定		

大勢のキャラが画面を走り回る"ゴチャキャラ"SLG!

「ＦＱIV」は、多数の国が共存する豊かな大地、ログリス島で巻き起こった戦いを描いたファンタジーＳＬＧだ。物語は、ログリスで最大の勢力を誇るバルシア国が突如侵攻をはじめたところから始まる。主人公であるカーリオン国の国王アレスは、バルシア国の侵攻を阻むべく、少ない兵力をもって戦いに挑むのだった……。

このゲームの特徴は、敵味方のキャラが入り乱れて戦う"ゴチャキャラバトル"という戦闘システムにある。これは、個別、または部隊単位での指示は基本的にせず、キャラがそれぞれもっている行動パターン（＝性格）に従って好き勝手に戦闘をするというものだ。従来のリアルタイムＳＬＧとはひと味違ったこの"ゴチャキャラバトル"、ＳＬＧファンなら一見の価値あり！

▲戦闘画面では、それぞれのキャラがリアルタイムに違う動きをする。見ているだけでもけっこう楽しめるぞ。

▲ログリス全土を巻き込むこの戦争を起こしたバルシア国を倒すことが、ゲームの目的だ。

◀オールマップでは、敵も味方も同時に移動を行う。

◀敵を倒して自軍の勢力下に置いたエリアでは、モンスター相手に経験値稼ぎの戦闘も行うことができる。

©呉ソフトウェア工房

『ファーストクイーンⅣ』のゲームシステムを大紹介!!

ここでは、「進軍ルート決定」→「戦闘」→「町などでのアイテム&情報入手」といった、『FQⅣ』をプレイする上での基本となるゲームの流れについて、詳しく紹介しよう。

1 オールマップをしっくり眺めて進軍ルートを決定

まず最初に自軍の部隊をどのエリアへ進めるかを決定する。「FQⅣ」のマップは、戦闘を行うエリア同士が複雑につながっており、一度占領したエリアでも、味方の部隊が駐留しておらず、そこへ行く道が1本でも通行可能な場合は簡単に取り返されてしまう。つまり、自国に空きエリアがある場合は、そこへ通じるルートをうまくふさぐように部隊を進める必要があるのだ。

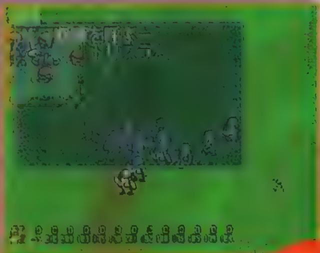
◀6つの中立国のどれと同盟を結ぶかも、ルート選びのポイントだ。

◀自軍の移動と同時に敵軍、中立軍ともに移動。中立軍同士の戦闘が発生することも。

2 ゴチャキャラバトルで楽しく戦闘!!

敵軍と自軍が出会うと戦闘開始。戦闘システムは、キャラごとに設定された行動パターン（性格）に従ってオートで戦闘を行うというもの。基本的には、ボーッと画面を眺めていれば勝手に戦ってくれるので楽なようにも思えるが、死んでしまいそうなキャラを戦闘区域外に脱出させたり、敵のボスを自軍の強力なキャラで攻撃したりと、じつは結構やることは多い。

▶HP表示は数値とバーの2種類で、好きな方を選択可能。



▲RPGなみに細かい能力値の設定により、登場キャラすべてに個性を持たせることに成功している。

▶敵キャラの性格設定によっては、戦闘中に寝返って味方につくというようなことも起きたりする。

▲隣接エリアに味方部隊がいる場合は援軍として呼ぶこともできる。

個性たっぷりのキャラクターたち

各キャラは、それぞれ違った性格を持っている。自軍が危険になると逃げ出したり、最後まで雄々しく戦ったりと、性格によってその行動もさまざまなのだ。

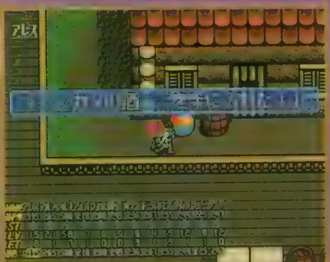
▼冷静なタイプ。こういう相手が指揮官だと戦いも長引きそう。

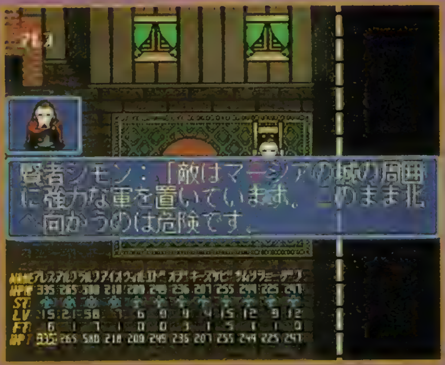
▲このキャラは、勇敢というか、猪突猛進的な性格のようだ。

3 解放した町で情報&アイテム入手

敵国の支配から解放した町では、ショップでアイテムを買ったり、住人から情報を仕入れたりといったことができる。町で得られる情報は、プレイの仕方に関する助言的なものや、進軍ルート決定の参考となるもの、重要なNPCに関するものなど、実にさまざまだ。また、アイテムも、剣や弓といった武器や、使い捨てのポーション系のもの以外にも、精霊を召喚するためのアイテムなど、多彩に用意されている。

▼こんな場所でアイテムを発見することも。





◀こういった情報をもとに、自軍のこれからの進軍ルートや行動方針を決定していく。

電撃特報 4

再び

BIO HAZARD 2

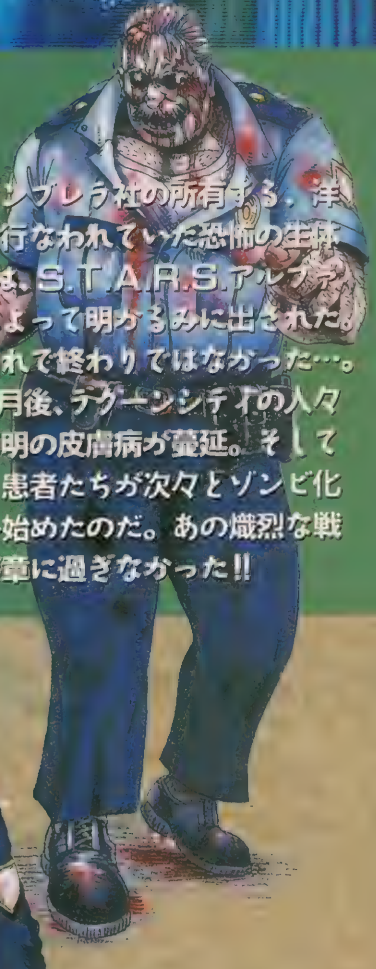
バイオハザード2

CAPCOM ※画面は開発中のものです。

ラクーンシティで恐怖の惨劇が始まる!!

大手製薬会社アンブレラ社の所有する、洋館の地下施設で行なわれていた恐怖の生体実験。その存在は、S.T.A.R.S.アルファチームの活躍によって明るみに出された。だが、事件はそれで終わりではなかった…。

あれから2ヶ月後、ラクーンシティの人々の間に、正体不明の皮膚病が蔓延。そしてある日を境に、患者たちが次々とゾンビ化し、人々を襲い始めたのだ。あの熾烈な戦いは、単なる序章に過ぎなかった!!



画面写真初公開!

バイオハザード2

ジャンル	サバイバルホラー	価格	未定
メーカー	カプコン	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

ワイヤーフレームにより よりリアルになった ポリゴン

前作のプレイヤーが、すんなりと溶け込めるようにという配慮からか、基本システムは大幅な変更は見られない。ただし、今回はよりビジュアル面にこだわった作りが印象的だ。その筆頭はコラムで取り上げた、コスチュームチェンジだろう。だがもちろん、それだけではない。例えば、ワイヤーフレームからていねいに描き込まれたキャラクター。細かい動きまでよく考えられたグラフィックは、ゲームのリアリティを一層盛り上げてくれること間違いなし!!

New Hero & Heroine

エルザ

年齢19歳。大のバイク好きで、レースもこなす活動的な女の子。性格は冷静で勝ち気。住み慣れた都会の喧騒を離れ、ラクーン大学にやってきた彼女は、ゾンビパニックに巻き込まれ警察署に逃げ込んでくる。

ギリギリのサバイバルが再び始まる……

レオン

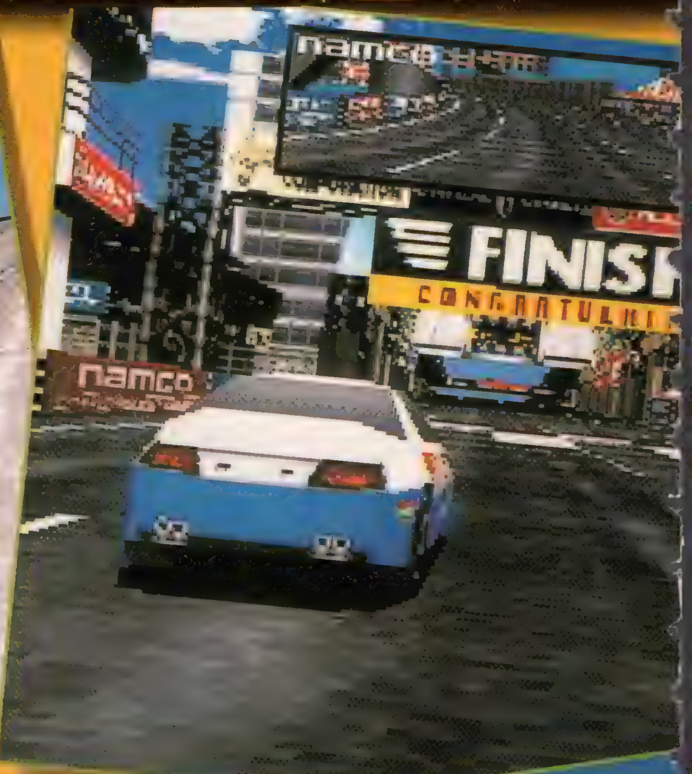
ラクーン市警に配属されたばかりの、23歳の新米警官。訓練によって培われたカッコよさと、現場の経験不足からくる頼りなさが同居した男。街の変貌に戸惑い、仲間と署内に立てこもるのだが……。

新システム コスチュームチェンジ

『バイオハザード2』では、キャラクターの状態や装備によってビジュアルが変化するシステムを採用。しかも単に服装が変化するだけでなく、敵の返り血を浴びたり、ダメージを受けると服が破けるといった演出も……。

電撃特報 5

さらなる進化を遂げ



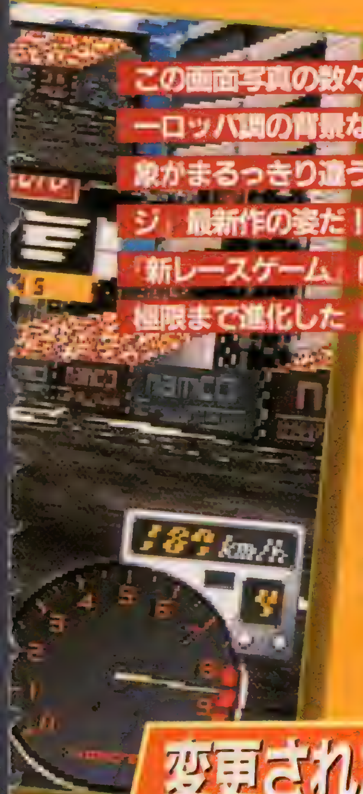
新レースゲーム(仮)

新レースゲーム(仮)

ジャンル	RCG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード、ネジコン
発売日	年内予定		

 Ⓒ㈱ナムコ

た『リッジ』最新作を初公開!!



この画面写真の数々を見てほしい。登場マシン、ヨーロッパ調の背景などなど、前作までとは受ける印象がまるっきり違うけど、これらはまさしく『リッジ』最新作の姿だ！　ビジュアルもさることながら、『新レースゲーム』は内容も一段とグレードアップ。極限まで進化した『リッジ』を堪能してくれ！

バツグンの走行感とスピード感、そして目を見張るほど美しいグラフィック。PS版『リッジレーサー』と第2弾『リッジレーサーレボリューション』は、多くのレースゲームファンを魅了した作品だ。そしてこの度ついに『リッジ』シリーズ最新作の画面写真が初めて公開された。まだまだ開発中で、謎の部分も多いのだけれど、どうやら家庭用ゲームということで、従来の『リッジ』シリーズからは大幅な方向転換をしているようだ。こいつは、楽しみだね！

マイカーの写真入手!!

▼これが『新レースゲーム』で使用できる車。印象がガラッと変わっている。

ライバルをブッちぎれ!

▲▶『リッジ』シリーズに登場してきた車とは、明らかに異なるフォルム。これらは『新レースゲーム』で使用できる「マイカー」のうちの2台なのだ。この聞き慣れない「マイカー」という言葉、実は新モードと深く関係がある。詳しくは下をご覧あれ！

変更された3システムがレースを一層アツクする!

『新レース』では、デッドヒート時のスリル感と、テクニックを駆使して難所をスムーズに抜けた時の爽快感をより一層体感できるように、システムが大幅に変更されているぞ。またレースで賞金を稼ぎ、マイカーを購入していく「グランプリモード」が加わっているのも、大きく異なる点だ。このゲームは『リッジ』の最新作であると共に、進化版とも言える作品なのだ。

大 興奮のデッドヒート

『リッジ』シリーズには、敵車とは別にマイカーの邪魔をする1台のライバルカーが存在した。この作品にはライバルカーが3台登場。デッドヒートが白熱すること間違いなしだ。

▲この車はライバルカーか敵車か？　ライバルカーが3台に増えるとなると、かなり激しいレースが期待できる。

シ フトチェンジがカギを握る

新たに必要となるドライビングテクニックが、シフトチェンジだ。登り坂ではギアを素早く落とし、直線ではギアをトップに入れて走り抜ける。実際の走行テクニックが導入されたことで、よりリアルなレース展開が楽しめるようになっている。

▲◀起伏に富んだコースでは、シフトチェンジが必要となってくる。タイミングを間違えると、タイムロスだぞ。

グ ランプリモードを勝ち上がれ!!

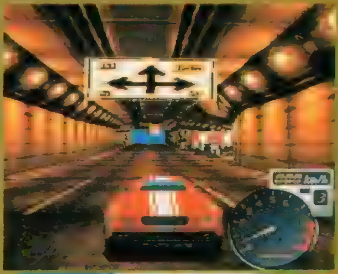
「グランプリモード」とは、5クラスのレースを勝ち抜く完全オリジナルのモード。各クラスは3～4コースから成り、上位に入賞すれば賞金が入る。その賞金でマイカーを購入したり、チューンナップすることができる。自分だけのマシンを作れるなんてウレシすぎ！

グランプリモードのゲームの流れ

- ●クラス1のレースに出場
- ●全3コースをすべて上位入賞
- ●賞金で車を購入
- ●マイカーのチューンナップ
- ●クラス2のレースに出場
- ●クラス5のレースに出場
- ●優勝すればエンディングへ
- ●そしてこの後は……？

変化に富んだ地形と美しい背景の中を突っ走れ!

背景やマシンのグラフィックなど、ビジュアル面がさらに強化された印象を受ける『新レース』だが、画面写真を見るとコースも起伏に富み、雰囲気が様変わり。ここでは、全4コースのうちのヨーロッパ風コースを2台のマイカー別に、走行している画面写真を紹介するぞ。



◀最新作にもやっぱりあった、美しいトンネル! エンジンの反響音が聞こえてきそうだ。

マイカーNO.1 ロードレーサータイプ

最新型ポルシェに似た、このマイカーは『新レース』のメインとなる車。鮮やかなオレンジの車体が、大都市を走り抜けていく。

◀凱旋門はトップスピードでくぐり抜けるのだろうか?

◀緊張のスタート! 遠くまで見渡せる広々としたロングストレートだ。

▶巨大な滝の横を猛スピードで通過。ゆっくり眺める余裕はなさそうだ。

▲トンネルを抜け、一気に坂を下ると真っ白な教会が見えてくる。

マイカーNO.2 ラリーカータイプ

急カーブや上り坂を走行するラリー車タイプのマイカー。キツい坂道や悪路が多いコースにも、チューンナップで十分対応できるだろう。

▲スタート直後には、角度のキツい登り坂が立ちはだかる。シフトチェンジが欠かせないポイントとなるだろう。

◀岩でできたトンネルも。『RR』を彷彿させる…。

▲トンネルの向こうにはなんと古代遺跡が!? コースが大きく左にカーブしているのも見逃せない。

◀最後の直線を突っ走り、フィニッシュ! ドライバーの視点がやや下がり、迫力が増している点も要チェックだ。

バージョンアップした手強いライバル達

まず下に紹介した写真を見てほしい。どれも『リッジ』シリーズでは見たこともないマシンばかりだろう。実はこの5台は、敵車もしくはライバルカーとして登場するマシンなのだ。ひとクセもふたクセもありそうなヤツらだけに、一時たりとも気の抜けないバトルが展開されそうだ。

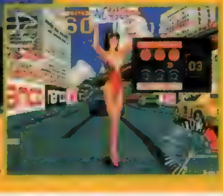
こんなにあった！『リッジ』シリーズ!!

『リッジ』について何にも知らないけど、『新レース』に興味津々！　っていうキミのために、ここでは今までに世に送り出されてきたＰＳ版、アーケード版の『リッジ』シリーズを一挙に紹介しちゃうぞ。多くのファンの心を捉えて離さないレースゲームの王道の魅力に触れてほしい。

リッジレーサー（PS版）

94年12月３日、ＰＳと同時に発売されたＰＳ初のレースゲーム。アーケード版『リッジレーサー』の移植版であり、その移植度の高さとグラフィックの美しさに誰もが注目した作品。オリジナルモードの「タイムトライアル」やミニゲーム、隠しコースなども用意されていた。

▲実況ヘリも再現。現在でも根強い人気を誇っている。



▼初代レースクイーン（笑）のギャルも、アーケードそのまま。話題性の高いレースゲームだった。

リッジレーサー レボリューション（PS版）

95年発売。『リッジレーサー』の続編で、完全なＰＳオリジナル版。対戦ケーブルを使用した通信対戦がファンを魅了した。最高速度の選択、フリーランモードの追加などシステムが充実し、プレイに幅が広がった。

▲▶メニュー、ゲーム画面ともグラフィックがより洗練されている。バックミラーが付き、対戦はますます白熱！

リッジレーサー（アーケード版）

ゲームセンターに登場するや否や、そのドリフト感の爽快さにファンが激増し、一大ブームを巻き起こした元祖『リッジレーサー』。様々な筐体が登場した。

▲これからレースゲームを始めた人も多かったはず。

レイブレーサー（アーケード版）

アーケード版『リッジ』の人気を受け、装いも新たに登場したアーバンな雰囲気漂うレースゲーム。ドリフト感とジャンプ時の浮遊感が非常に爽快で、クセのある４コースは、なかなか手ごたえあり。

▲カーブやシケインの連続。テクニックが重要とされる。

誌上インタビュー！

『新レースゲーム』の謎に迫れ！

まだまだ謎のベールに包まれている『新レースゲーム』。タイトルさえも発表されていないけれ[illegible]

タイトルに「リッジ」と付かないと聞いていますが、なぜ？

『新レースゲーム』は『リッジレーサー』シリーズの第３弾の作品というだけでなく、飛躍的な進歩を遂げる作品を目標に開発を進めています。コース背景に関しても『リッジレーサー』は都心を、『リッジレーサーレボリューション』ではリゾート地をイメージして開発した訳ですが、今回はついに日本を飛び出し「世界を走る『新レースゲーム』」という新たなコンセプトを確立させているんです。またシリーズ初の試みとして、オリジナルＣＧムービーの導入が挙げられます。ムービーはオープニング、エンディング、ゲームの合間に散りばめられ、『新レースゲーム』の世界観を否応なしに際立たせています。ムービーは文句なしのクオリティで、ＣＤ－ＲＯＭソフト特有のロードの待ち時間も解消されていますので、ご期待ください。

「グランプリモード」を設定した理由と、その内容は？

『新レースゲーム』は完全にＰＳオリジナルのレースゲームです。「家庭で長い時間楽しむことができる」というポイントに重点を置いて内容を構成した結果、ＲＰＧ的な要素を含んだ「グランプリモード」を加えることになり、『新レース』の目玉になっているわけです。「グランプリモード」の概要は、マイカーを使用してローカルレースからメジャーレースを勝ち抜いていき、各レースで入賞すれば成績に応じて賞金を稼ぐことができるというものです。このモードは５クラスのグランプリに分かれていて、それぞれ３～４コースで成り立っています。また気になるコースに関してですが、アップダウンの激しいコース、立体交差やバンクカーブが存在するスリリングなコースなど４コースを用意しています。コースの特徴を素早くつかみ、『新レース』で重要となるテクニック「シフトチェンジ」を効果的に使って、爽快な走りを体感してほしいと思います。

使用可能なマイカーの台数・種類・性能が知りた～い!!

「グランプリモード」ではスタート時のマイカーは１台だけですが、上位（具体的な順位は未定）に入賞して賞金が手に入ればマシンの購入や、最大４段階までのマイカーのバージョンアップができるようになります。マイカーの具体的は台数は、現時点では未定となっていますが、前作までのレーシングタイプ、スポーツカータイプに加えて、コンパクトタイプやトラックタイプ、さらには乗用車タイプやアメ車タイプなどが登場します。

マシンの性能も様々で、各コースで最速の車が違う所も『新レース』ならではの特徴になっています。この辺にもぜひ期待してほしいですね。

ヒデ(荒木　誠)

ゲームの主人公。プレイヤーの感情移入をしやすくするための配慮からか、ゲーム中はほとんど顔は出ない。

京子(宝生　舞)

主人公の恋人。高校卒業と同時に警察官となり、現在は刑事に昇進。渋谷で頻発する行方不明事件を捜査中。

主要キャラクター&キャスト

亜希子(菊池あゆみ)

渋谷の行方不明事件を追っている間に、姿を消したジャーナリストの恋人を探し、地下へ足を踏み入れた。

キャシー(イサベル・イーブス)

亜希子の友人のアメリカ人留学生。渋谷の地下に古代遺跡が存在するという文献に興味を引かれ同行した。

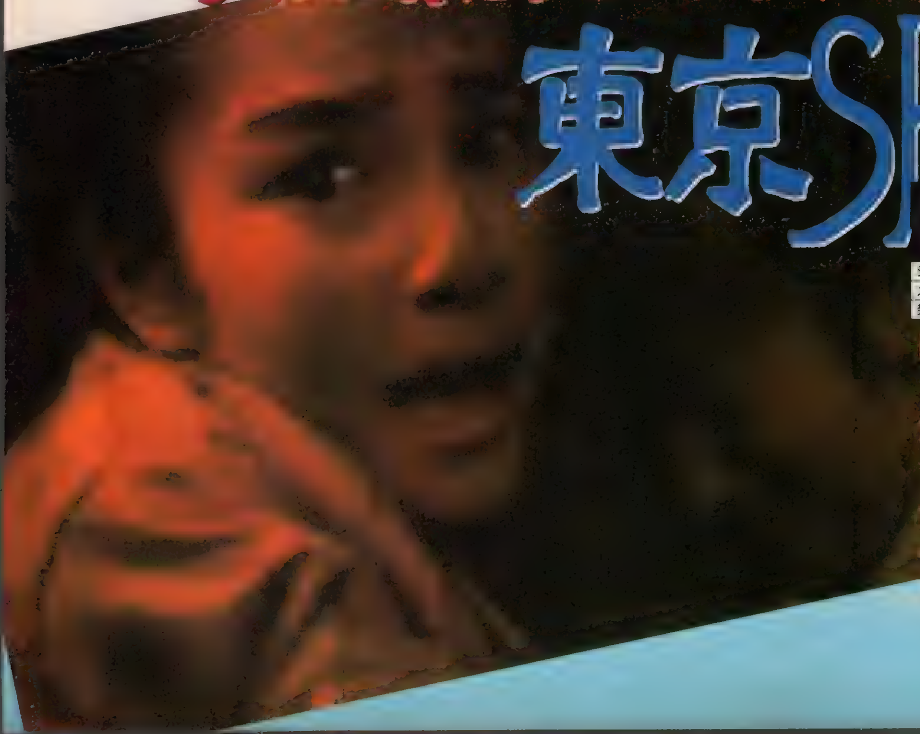
ゲームの主人公、ヒデはごく普通の大学生。彼は恋人の京子と渋谷でのデートに浮かれていた。そのデートが、恐怖の物語の幕開けになるとも知らずに……。

ヒデはいきなり何者かに襲われ意識を失い、京子は何処かへとつれ去られてしまったのだ。そして石畳の部屋で目覚めた主人公は、さらに愕然とする事実を知らされる。すでに彼は死んでおり、魂だけの存在になっていたのだ。彼の目の前には天使が現われ、彼を天界へと誘おうとする。だが彼は思った。このまま天に召されるわけにはいかない。彼女を救出するまでは!! と。ヒデの一途な思いに心をうたれた天使は、彼に一度だけチャンスを与えてくれた。魂のまま地上にとどまり、京子を操ることで彼女を助け出せるようにしてくれたのだ。だが、彼に与えられた時間は残りわずか2日。それを過ぎると、彼は二度と天に召されることはなく、永遠にこの地上をさまようことになるという。

京子をつれ去ったのは、太古からこの渋谷に存在し続ける邪悪な魔物メギド。精霊の力によって地下に封印されたメギドは、力を蓄え復活の機会をうかがっていたという。京子はメギドの生け贄にされようとしているのか？ 巨大な敵を相手に、主人公ヒデの孤独な戦いが始まる……。

多彩に変化するシナリオで魅せるデジタルシネマ

東京SHADOW



東京SHADOW

ジャンル	AVG	価格	¥8,800
メーカー	タイトー	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	9月予定		

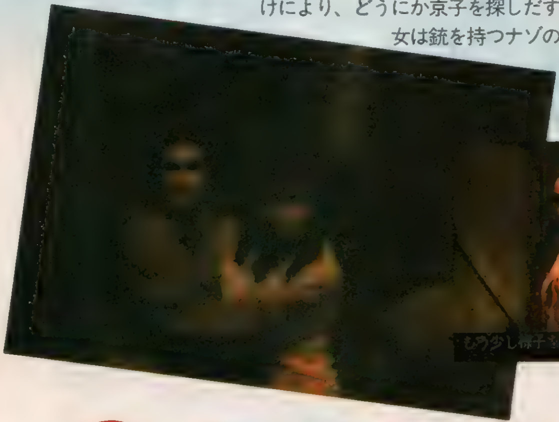
豪華キャストによる実写ムービーと、コンピューターグラフィックスの組み合わせが生み出す迫力の臨場感。そしてプレイヤーの選択次第で、いくつにも変化していくストーリー展開。それがこのゲームの魅力だ。今回はその奇抜なストーリーといくつも存在するシナリオの中から1パターンを紹介するぞ。

©西谷史・シップス／メディアワークス　©TAITO CORP.1996

豊富なストーリーのうち、1パターンを誌上リプレイ！

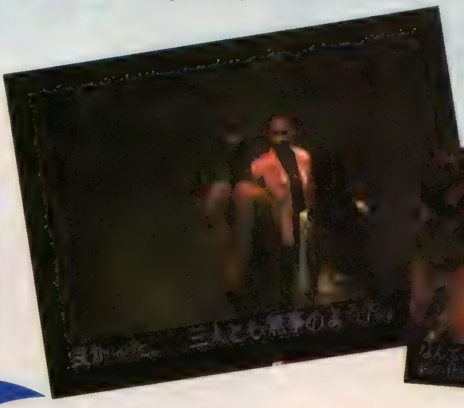
1 地下に捕らえられた京子を発見！

天使の導きにより、現世に戻ったヒデ。彼は、メギドを封印するために渋谷のあちこちに設置された「意志を持つ石像」庚申像の助けにより、どうにか京子を探しだすことができた。彼女は銃を持つナゾの男によって、他の女性（亜希子、キャシー）たちと共に監禁されていた。



2 早くも一人目の犠牲者が

京子たちは、気転をきかせて男から銃を奪い、見事脱出に成功する。だが出口がわからない彼女たちは、広大なダンジョンの中でさまようことを余儀なくされる。と、周囲に気をとられている間にキャシーの姿が消えた!! 京子は必死に彼女を探すのだが……。



3 ゾンビの群れが京子に迫る！

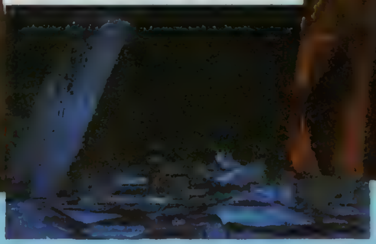
キャシーを失いショックから立ち直れないでいる京子と亜希子。そんなふたりに追い打ちをかけるように、新たな危機が迫る。亜希子の耳に行方不明の恋人の声が響いたのだ。その声につられていったふたりを待ち受けていたものは……。

4 プレイヤーを導く謎の老人

ゾンビの群れに囲まれ、身動きのとれない京子たち。主人公の声も、もはや彼女の耳にはとどかない。絶体絶命!? だが、運命はまだ彼女たちを見捨ててはいなかった。ヒデが庚申像の導きで、奇妙な老人と遭遇。彼がゾンビを退かせるための、聖水の存在を教えてくれたのだ。

5 そしてメギドとの戦いが始まる！

ヒデを手助けしてくれた奇妙な老人は、渋谷に巣食うメギドと長年戦ってきた精霊だった。そして彼は、ヒデにメギドを倒すための協力を要請してくる。かくしてヒデは、愛する京子を守るため、メギドとの決戦に挑むことになる。はたしてふたりの運命は……？



達成率について……

このゲームはエンディングでシナリオの達成率が表示されるのだが、今回紹介した流れは全体のわずか3％にも満たない。これはかなり遊びがいがあるぞ!!

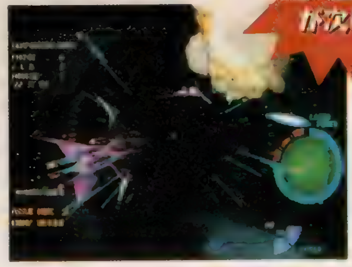
▶分岐はチャートで表示され、好きなところからロードできる親切設計。

DEATH WING
デスウィング

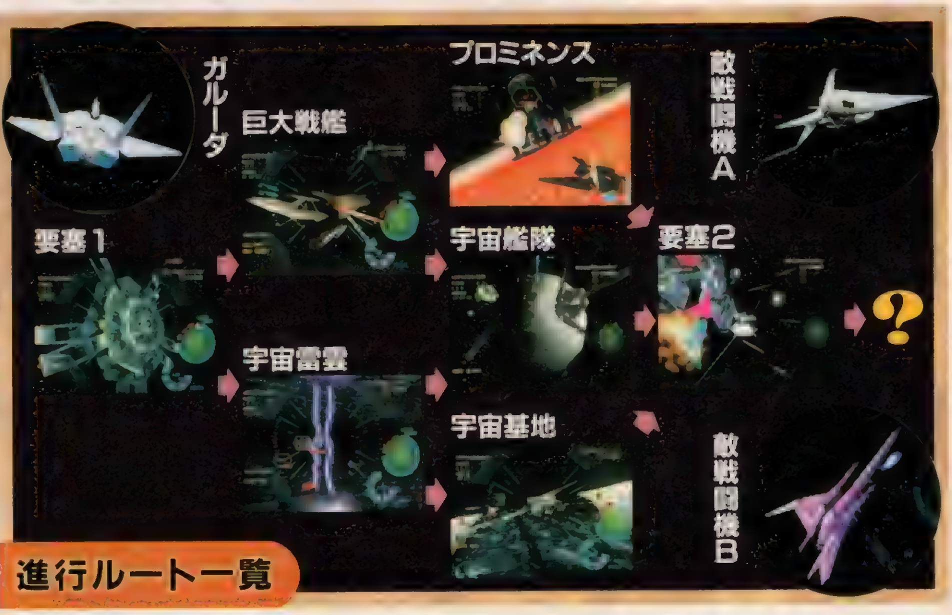
ついに完成!!超イカス3D・STGがいよいよ発動!

この『デスウィング』には、どの方角にでも向かうことができる自由度の高いゲーム性、神秘的な美しさを伴ったグラフィック、分岐するステージ構成など、すばらしい魅力がギッシリとつまっている。どのくらいスゴいオリジナル作品に仕上がったのか、改めて紹介することにしよう。

迫力シーンが次々と



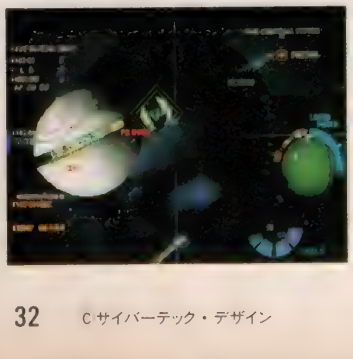
◀ゲーム中は常にピンチの連続。気を抜くヒマなんかないぞ



進行ルート一覧

Check1 ミッションクリアには手順がある

このＳＴＧでは、完全な３Ｄ空間が構築されているので、進むべき方角も考えないと目的地には行き着けないぞ。また、各ミッションの破壊目標物を撃破するには、周囲のオプションを破壊してから本体を攻撃するなど、それぞれ手順が設けられている。作戦通りに攻略しよう。



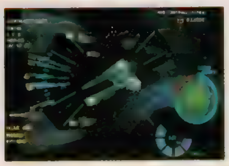
◀本体だけに攻撃してもクリアできない。そんな設定がゲーム展開にメリハリを持たせてくれる。

Check2 自機を使いこなして敵の攻撃を避けろ

自機は、宙返りや飛行スピードの調整はもちろん、スライド移動（横への平行移動）もできる。これらを駆使すれば、避けまくる楽しさも満喫できること請け合いだ。アナログスティックを使えば、さらに奥深さもアップするぞ。

◀上空から急降下して攻撃する作戦も。

▲前方のシールドジェネレータからは、自機を狙ったミサイルが発射される



▲右へのスライド移動を使えば、この通り。ミサイルを簡単に避けることが可能。

Check3 ベストタイムを狙うのも一興!

各ミッションを終えると、そのステージをクリアするのにかかった時間が表示される。ここで叩き出したタイムはオプションモードでチェック可能で、メモリーカードに残しておくこともできる。

▲タイムは、オプションモードでもチェックできる。

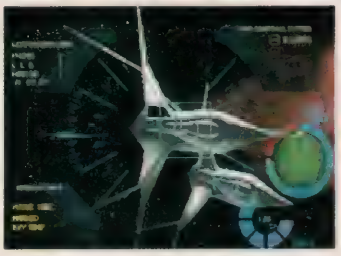
◀ビックリPS新記録でも、タイム募集を開催する予定だ。

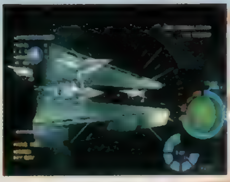
©サイバーテック・デザイン

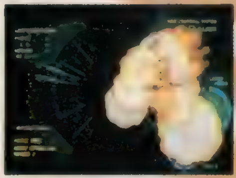
マスターアップ記念 ステージ2までを攻略しちゃうぞ

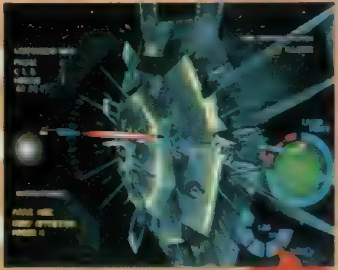
S1-1 要塞を守るシールドを叩け

要塞はシールドジェネレータが発生させるシールドに守られている。そこで、本体を攻撃する前に、シールドジェネレータを叩き潰しておこう。これらの定位置にとどまったターゲットは、スライド移動と方向キーを組み合わせて、常にターゲットに自機を向けながらその周囲を回るようにすると、攻撃しやすいぞ。


▲ザコもたくさん登場するぞ。目の前を敵戦闘機が高速で突っ切る様は、まさに圧巻。


◀ザコ戦闘機の攻撃に注意しつつ、まずはこのシールドジェネレータを破壊しよう


▶これが要塞を守るシールドジェネレータだ。要塞の周囲に3機配置されているぞ。


▲シールドジェネレータを始末してしまえば、要塞へダメージを与えることができる。

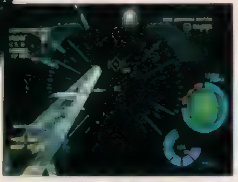
最後のしあげだ

S2-1 巨大戦艦の奇襲に注意

▼ワープをして、いきなり登場する巨大戦艦。

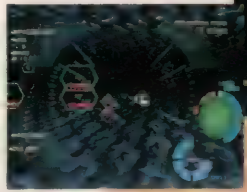
ワープアウト

油断していると、いきなりワープアウトしてきた巨大戦艦に不覚をとることになる。後に出てきた戦艦の方が攻撃も激しいので、こちらから叩いておくのが基本なのだ。


▲巨大戦艦は2隻現れる。攻撃は1隻ずつに集中させよう。

S2-2 竜型機動兵器を撃破せよ

ここでは、ガス帯を泳ぎまわる竜型機動兵器を相手にすることになる。敵は強力なレーザーも持っているので、エネルギーをため始めたら用心すること。

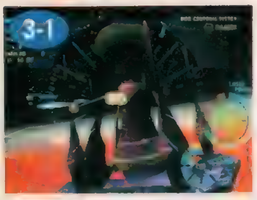

▶ガス地帯に浮かぶ、機動パーツ。とりあえず全部を叩き落とそう。

▲なんと、パーツが合体して竜型の機動兵器に！ ウネウネした動きから繰り出す攻撃は、かなり脅威だ。

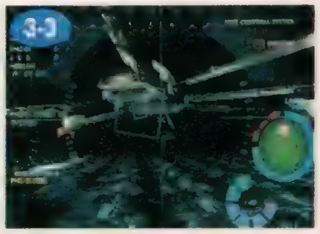
その先にひかえるステージも大迫力シーンがめじろ押し

ステージ3 どのミッションも激難

ステージ3にもなると、本腰をいれてかからないと、太刀打ちできなくなってくる。どのミッションに進んだとしても、巨大なキャラを撃沈する必要があるので、それぞれのパーツから料理してあげよう。3－3の巨大キャラの、伸縮する脚部の動きも必見だぞ。


3-1
▲燃え盛る恒星の表面には、わずかな接触も許されない。操作ミスにはくれぐれもご用心。

3-2
▲周囲からの攻撃も激しいので、護衛機も倒しておかないとイタイ目に会うかも。


3-3
▲基地内での戦闘だけに、閉鎖された空間で戦闘を行うことになる。

ステージ4 ついにスゴいヤツがやって来た！

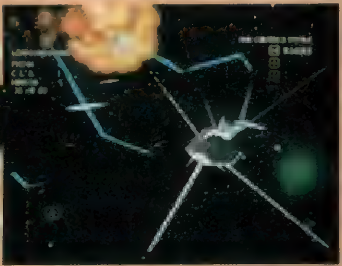
このステージ以降は、ルートも1つなので分岐はしない。ここでは、大ボスのナイトメアと対決することになるが、その激闘の末にもビックリする展開が用意されている。詳しくは、実際にプレイして確かめてみよう！

ザコ乱舞
▲序盤はザコ戦闘機が、これでもかってくらいに襲いかかってくる。攻撃を振り切れ！

▼しばらくすると、いきなり緊急メッセージが届けられる。本当の戦いはこれからなのだ
非常事態!?

ナイトメアが登場!!

◀敵軍最強パイロットの精鋭3機と戦った後、いよいよボスと直接対決するぞ！


▲ここでは、自機にNL爆弾が装備される。実際に使うのは、この後だ。

DEATH WING
デスウィング

ジャンル	3D·STG	価格	¥5,800
メーカー	サイバーテック·デザイン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） アナログジョイスティック対応
発売日	9月20日		

PlayStation
広がるプレステワールド!!
10月10日
発売予定
伝説のSTGを移
本物のシューティン
遂にプレイステー
他では味わえな
バーやボスキャ
プレイヤーの胸を
95年度ゲーメスト特別賞受賞
首領蜂
DonPachi
Ⓐ
Ⓑ
Ⓒ
プレイヤー
3タイプから選べ
ます
CONTINUE
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 SPS
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒット
ランキングNo.1!
実在する
大リーグの
プレーヤーを
使用し、ゲームを
楽しめます。
11月中旬
発売予定
©1995 Accolade,Inc.
©1996 SPS
(株)エス・ピー・エス
SPS
オークラ
ボーリング
アンフィニ
太平寺
国道4号線
信夫橋
福島駅
東北本線
〒960 福島市太平寺字過吹24-1　TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ASCII SOFT
True Love Story
恋愛シミュレーション
トゥルー・ラブストーリー
©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory
PlayStation
WIND
Coming November 1996
Juice
ASCII
株式会社アスキー

メインキャラ勢揃い！

9人の美少女たちとの　水色の学園ロマンス！

CAST

本多智子役……久川　綾
南　弥生役……丹下　桜
後藤育美役……豊嶋真千子
桂木綾音役……菊池志穂
広瀬のぞみ役……瀧野かほる

本多智子
後藤育美
桂木綾音
広瀬のぞみ
南　弥生

春日千晴

かすがちはる
（cast横山智佐）

規則にうるさい風紀委員の千晴は、高校2年生。男子に対しての対抗意識が強く、短気な性格。実生活に役に立つモノが好き。

天野みどり

あまのみどり
（cast池澤春菜）

脳天気な性格をしているみどりは、高校2年生の活発な女の子。流行に敏感で、話題のモノにはすぐ飛びつく。ゲーム好きなのだ。

水谷由梨香

みずたにゆりか
（cast吉田愛理）

由梨香は、主人公とは違う高校に通う2年生。彼女は水泳部の部長をしていて、スタイルはB88W56H84とバツグン。高飛車な性格。

草薙　忍

くさなぎしのぶ
（cast緒方恵美）

高校3年生の忍は、りりしい顔立ちから女生徒に人気がある。面倒見が良く、決断力のあるしっかりした性格。趣味は合気道。

トゥルー・ラブストーリー
True Love Story

学校を舞台に、甘い学園ロマンスを繰り広げるアスキーのオリジナル恋愛SLG。キミの恋のお相手をするのは、ここで紹介している9人の女子高生！　彼女たちとの思い出作りは、キミのプレイしだいっ!!

トゥルー・ラブストーリー

ジャンル	恋愛SLG	価格	¥5,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	未定
発売日	11月予定		

©1996 ASCII

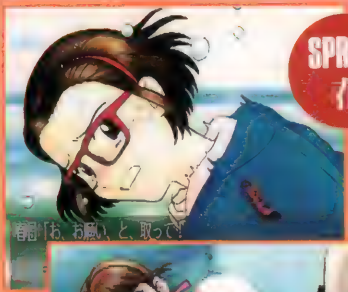
True Love Story★
トゥルー・ラブストーリー

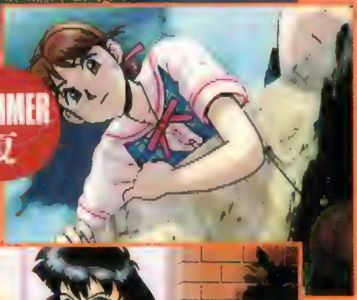
四季(シーズン)が織りなすステキな恋物語

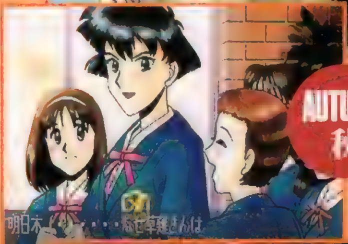
登場する女の子たちの表情とリアクション（セリフ含む）のバリエーションがとっても豊富なのが、このゲームの最大の特徴。朝、学校へ登校するときや休み時間、下校時に女の子たちと接するチャンスがあり、その時々のキミの行動が彼女たちとの関係を決定するのだ。また、下で紹介しているようなゲームを盛り上げる演出面にも注目してほしいな。

1 シーズンセレクトで登場キャラに変化

“シーズンセレクト”とは、ゲームスタート時にプレイヤーが春夏秋冬の四季の中から好きな季節を選択できるということ。つまり、下で紹介している4人の女の子のように、その季節にしか登場しないキャラクターが存在するというワケ。逆に言えば、彼女たちを落とすためには最低でも4回は楽しめてしまうのだ。これは、今までにはなかった画期的なシステムかも。



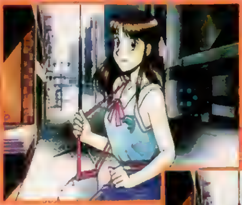




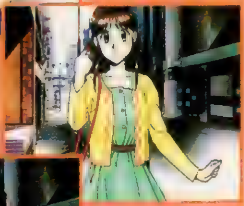
2 季節によって女の子の洋服が変化する

普通の学校のように制服には夏服と冬服があり、季節が変わるとゲーム中のグラフィックも変化する。

また、通常の女の子の私服は春服、夏服、秋服、冬服と4パターン用意されていて、同じ女の子でも会う季節によってイメージも変わる。この他にもコート姿のバリエーションもあり、同じ女の子と違う季節で、また同じ季節で違う女の子と恋愛を繰り返し楽しめるのだ。



⬆制服は、夏と冬どっちがお好みかな？やっぱ、薄い夏でしょうかねぇ。



⬆私服はその女の子のセンスが出るから楽しいよネ。

⬅1回のプレイ時間は3時間程度と、お手軽なのでナイス。

1カ月で彼女のハートをキャッチ!

キミは1カ月後に転校を控えた高校三年生。日々の自宅と学校の往復の中で毎日出会う女の子と仲良くなるためアプローチを繰り返す。女の子との接し方で彼女のキミに対する好感度が上下し、女の子の表情やセリフも変化する。また、キミの行動によって様々なイベントが起こり、2人の仲が急接近…なんてこともあるワケ。キミは最終日に告白されるかな？

[illegible]

3 シーズン限定のイベントもあり!

女の子や洋服に季節が関係してくるなら、もちろんイベントの中にもシーズン限定のものがある。夏＝海や水着、冬＝スキーといったお決まりのものばかりではなく、今回紹介しているように、冬の寒い気温という細かいポイントを押さえた曇りガラスを使ったイベントなどもあるのだ。ちょっとしたことなんだけど、身近な季節の移り変わりにまで目を向けているところがリアリティを出している。こういった細かい演出の積み重ねがあると何度でもプレイしたくなるんだよね。

⬆気温の差で曇ったガラスを手で拭き、こちらを見つめる由梨香。この他にも、季節を感じさせるイベントがいっぱい！

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation™

家庭教師はつらいヨ!!

目指すはハッピーエンディング!

魔法少女育成シミュレーション

オープニングアニメーション

金田　伊功

キャスト

CoCo
白鳥　由里

ミュール
松本　梨香

ミルク
氷上　恭子

ライム
岩永　哲哉

ウォッカ
森川　智之

ソルティー
檜山　修之

「魔法少女ファンシーCoCo P」
株式会社バップより、CD大好評発売中
▶ドラマCD／ACT. 1「魔法の王女は大変だ!」
／ACT. 2「学園祭は大変だ!!」
／ACT. 3「大決戦は大変だ!!!」
▶ラジオドラマ主題歌
「ガラスのSummer Days」歌：白鳥由里(コーラス：氷上恭子)
「果てしない道の彼方に」　歌：森川智之・檜山修之
▶12/2 歌とラジオトークのベスト盤発売決定!

株式会社プランニングオフィスワダ　〒150 東京都渋谷区神宮前2-6-10 外苑パレス4F

プレイステーション用ソフト

9月13日発売

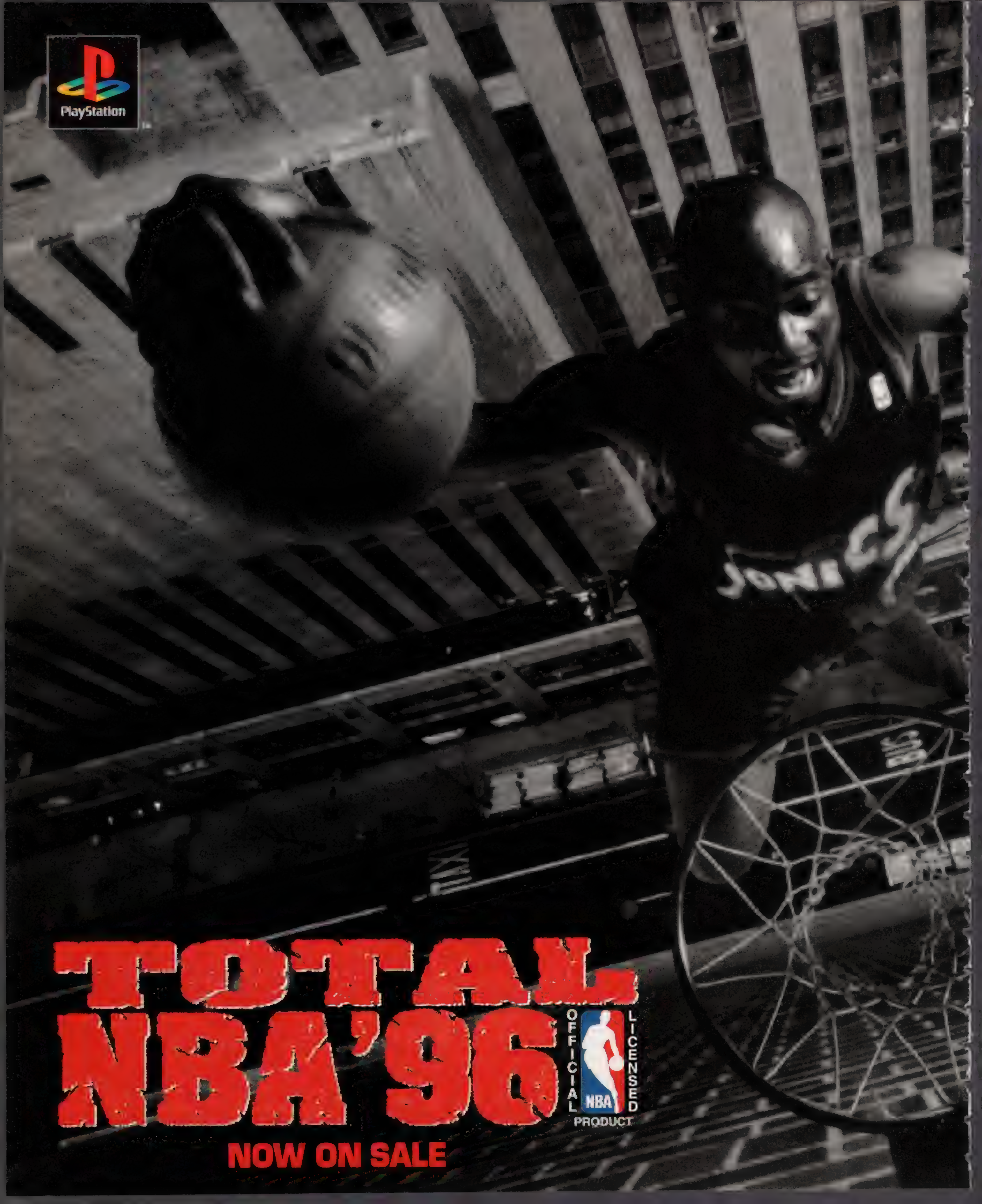
価格 5,800円(税別)

初回特典書き下ろしB2ポスター付

© 1996 Planning Office WADA

pow パウ

陥落目前。
『殲滅』は生死に優先する
命の耀きは、星の瞬き
そして楽園失楽
悪夢は現実となった
紅蓮地獄に墜ちる
孤翼、飛翔す
360° Cosmic 3D
DEATH WING
デスウィング
09.20.96 DANGER STARTS
CYBERTECH DESIGNS
CyberTech Designs Co,Ltd.
http://www.bekkoame.or.jp/~ctd/
TEL. 03-3385-4492
PlayStation
"P" and "PlayStation" are Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


PlayStation
SONICS
TOTAL
NBA'96
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NBA
NOW ON SALE

本場アメリカの4大メジャースポーツゲーム続々上陸。
YŌGĒ
TOTAL NBA'96
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
TOTAL NBA'96 絶賛発売中 標準価格5,800円(税抜)
©1996 Sony Computer Entertainment Europe. The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be use, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved.
MLB PENNANT RACE
MLB™ PENNANT RACE™ 9月発売予定 予定価格5,800円(税抜)
©Sony Interactive Entertainment Inc.
©MLBPA MSA, Official Licensee-Major League Baseball Players Association.
Major League Baseball trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball Properties, Inc. ©MLB 1996
NHL FACE OFF
NHL™ FACE OFF™ 12月発売予定 予定価格5,800円(税抜)
©Sony Interactive Entertainment Inc. ©1996 NHLPA. TM designate trademarks of licensor and are used under license. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. ©1996 NHL. Officially Licensed Product of the National Hockey League. ©1996 NHLPA. Officially Licensed Product of the National Hockey League Players' Association.
NFL GAMEDAY
PLAYERS
NFL™ GAME DAY™ '97年2月発売予定 予定価格5,800円(税抜)
©Sony Interactive Entertainment Inc. ©Officially licensed product of the NFL Players and NFL Properties.
NFL teamnames, logos, helmet designs and uniform designs are registered trademarks of the team indicated.
NFL and GameDay are registerd trademarks of the National Football League.
YŌGĒ™ "MLB™ PENNANT RACE™" キャンペーン
特典①＝シリーズ第2弾"MLB™ PENNANT RACE™"を予約すれば、第3弾"NHL™ FACE OFF™"のオープニーングムービーが楽しめるCD-ROMをプレゼント。
その後も第3弾"NHL™ FACE OFF™"を予約すれば、第4弾"NFL™ GAME DAY™"のオープニングムービーが楽しめるキャンペーンを実施します。
特典②＝各タイトルのパッケージに添付された応募券でバスケットボール・ベースボール・アイスホッケー・アメリカンフットボールのユニフォームをそれぞれ先着5,000名様にプレゼント。
※詳しくは予約キャンペーン実施店にてお問い合わせください。
※オープニングムービーCD-ROMは数に限りがあります。品切れの際はご容赦ください。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
STATS INC.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
SONY
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
It's Real. It's YŌGĒ.

KONAMI
ハードボイルド、浪漫
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR™
SOLID
KCEジャパン第1回制作　小島秀夫監督作品
KCE japan
© 1987 1997 KONAMI　ALL RIGHTS RESERVED.

東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9　広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4　仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27　高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23　金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

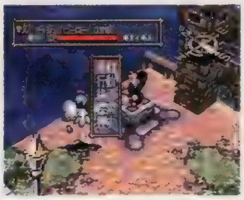
最新情報は
コナミテレホンサービス　東京 03(3436)2277
大阪 06(455)0477
毎月第2・4月曜内容一新!!

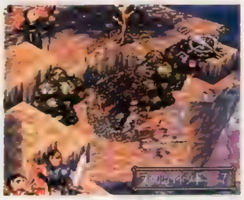
●商品に関するお問い合わせは● フリーダイヤル0120-086-573（ハロー コナミ）
お客様ご相談室　営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
コナミホットライン　電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

KONAMI

この暑さを乗り切れば、コナミの新作ソフトが待っている。

シミュレーションRPG





画面は開発中のものです。

10月25日発売予定

メーカー希望小売価格 **5,800円**(税別)

オフィシャルガイド:ゲームソフトと同時発売!

PlayStation

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

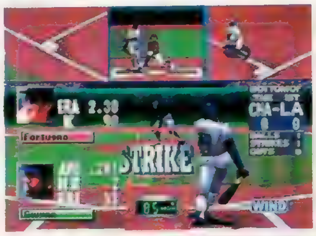
大好評 ワンモアチャンス・キャンペーン実施中!!
コナミ プレイステーションソフトが、もう一枚当たる!
※締切日が平成8年3月31日となっているチャンスカードも継続して使用できます。
キャンペーン期間 平成8年9月30日まで

コナミ株式会社

本　社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
神戸営業所／〒650 兵庫県神戸市中央区京町75-2
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
宇都宮出張所／〒321 宇都宮市中央2-5-12

KONAMI

スポーツ



画面は米国版のものです。

ボトム オブ ザ ナインス
～メジャーリーグ ヒーローズ～

MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS BOTTOM OF THE 9TH MAJOR LEAGUE HEROES TM

Logo ©MLBPA MSA Official Licensee-Major League Baseball Players Association

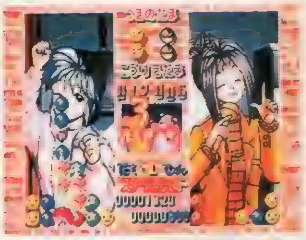
本場アメリカで大ヒット!!
メジャーの興奮、日本上陸!!

実在のメジャーリーグ選手
700人を登録。
あのトルネード投法の日本
人選手も登場!

'96年 秋発売予定

メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

パズルゲーム



画面は開発中のものです。

ときめきメモリアルのキャラで白熱、人気パズルゲーム完全移植。

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま TM

セガサターン版同時発売

© 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

9月27日発売予定

メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

パチンコ実機シミュレーション

画面は開発中のものです。

出玉記録をぬりかえろ!!

トリプルキング/パチパチBANK(三星)、CRコマコマ倶楽部3/CR竜王伝説Z(豊丸)など人気のパチンコ実機6機種を完全シミュレート。台の全てを3Dポリゴンで再現!めざせ完全攻略。

バーチャルシミュレーション
パチンコドリーム

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. TM

10月18日発売予定

メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

シューティング

セガサターン版同時発売

'96年 秋発売予定

メーカー希望小売価格 4,800円(税別)

競馬シミュレーション

'96年 秋発売予定

メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

※価格は全て、メーカー希望小売価格(税別)です。

乗り切れない人は、好評発売中のソフトをどうぞ。

- 〈スポーツ〉ハイパーオリンピック イン アトランタ 5,800円
- 〈スポーツ〉栄光のフェアウェイ 5,800円
- 〈バラエティ〉ときめきメモリアル プライベートコレクション 3,800円
- 〈アクションRPG〉がんばれゴエモン 宇宙海賊アコギング 5,800円
- 〈シューティング〉グラディウス デラックスパック 5,800円
- 〈スポーツ〉ワールドサッカー ウイニングイレブン 4,800円
- 〈パズルゲーム〉進め！対戦ぱずるだま 4,800円
- 〈サイバーパンクアドベンチャー〉スナッチャー 5,800円
- 〈データベース〉プライベートコレクション ポリスノーツ 2,980円
- 〈インタラクティブシネマ〉ポリスノーツ 6,800円
- 〈3Dバスケット〉NBAパワーダンカーズ 5,800円
- 〈RPG〉幻想水滸伝 6,800円
- 〈恋愛シミュレーション〉ときめきメモリアル ～forever with you～ 6,800円

静岡出張所／〒420 静岡県静岡市吉野町 2-12
京都出張所／〒602 京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586
宮崎出張所／〒880 宮崎県宮崎市老松 1-4-35

最新情報はコナミテレホンサービス
東京 03(3436)2277 毎月第2・4月曜
大阪 06(455)0477 内容一新!!

インターネット情報サービス
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp

商品に関するお問い合わせは ●お客様ご相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

一攫千金!!

マークおよび PlayStation は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

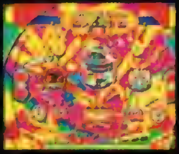
「大一商会」「藤商事」の超人気機種8台を完全移植!

ダンスダンス2やエキサイトなどの人気機種8台をプレイステーションで徹底攻略とホールを越える興奮を実現。モードも多彩で、NIFTYフォーラム協賛のイベントで商品獲得も可能。これで、負け続けのパチンコ人生に「サヨナラ」できる。

ダンスダンス2

CRビッグソロッター2

アレジン


エキサイト

バンカート

アレジンマン

サンライズ

えびす屋

DAIICHI 協力:大一商会
FUJI 協力:藤商事

実機攻略シミュレーションソフト
必殺パチンコステーション

サンソフト公認ファンクラブ「アクアリズム」会員募集!!

ただ今サンソフトでは、公認ファンクラブ「アクアリズム」の会員を募集しています。アクアリズムでは、サンソフトの最新情報が盛りだくさんの会報誌「さんそふとぱ〜く」を毎月発行しています。もちろん、アクアリズム会員のみの特典もついています。入会希望の方は、下記宛先に"90円切手を6枚"同封し、住所・氏名・電話番号をご記入の上、郵送にてお申し込みください

宛先
〒162 東京都新宿区揚場町1番3号 グロリアビル5F
サン電子株式会社「アクアリズム」事務局

サンソフト提供ラジオ番組「小森まなみのエールを君に」
毎週金曜日深夜2時30分〜3時 文化放送(1134KHz)にて絶賛放送中!

開発スタッフ募集!!

サンソフトでは、精鋭なるあなた!を待っています。
あなたの力を試してみませんか?

職種 プログラマー、デザイナー、サウンド(各々経験者の方)
勤務地 東京、名古屋(希望に応じます)
問い合わせ先 〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
サン電子株式会社 人事担当まで
TEL.0587-55-2201

9月13日発売
希望小売価格(税別)¥6,800

サン電子株式会社サンソフト事業部
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-13-20 栄センタービル4F Tel.052-252-2241

SUNSOFT

©1996 DAIICHI ©1996 FUJI ©1996 NIFTY-Serve ©1996 SUNSOFT

格闘無敵

ストリートファイターZERO2
TOBAL No. 1
サイキックフォース
スターグラディエイター

イラスト／伊藤勇太

あなたの腕前は
いかほどですか？
戦いましょう。
戦いましょう。
全神経を集中させて
全感覚を解放させて
戦いましょう。
指先が砕けるまで……

隠し技その1
「ストII」コスチュームの春麗が使える!!

発生条件
●キャラ選択画面で、春麗にカーソルを合わせる。その後、セレクトボタンを押しっぱなしで3秒間待ち、そのままPボタンかKボタンで決定する。

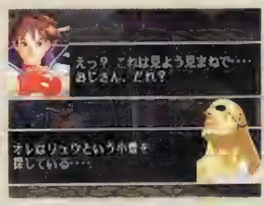
このコマンドで姿を変えた春麗は、気功拳のコマンドが←タメ→＋Pに変更されるほか、「ストZERO2」春麗よりも、キャンセルできる通常技が増えるなど、性能面でも変化するぞ。

◀登場シーンもオリジナルのものに変わるのだ。

隠し技その2
COM戦で乱入対戦者が登場する!!

発生条件
●4人目のCOMを倒すまでに、1ラウンドも取られず、かつ5回以上スーパーコンボかオリジナルコンボでのフィニッシュを決めると、5人目の前に登場する。

左の条件を満たすと、使用しているキャラごとに異なるCOMキャラが乱入してくる。ただし、戦うチャンスは1回きり。負けてコンティニューしてしまうと、そのキャラはもう登場しない。

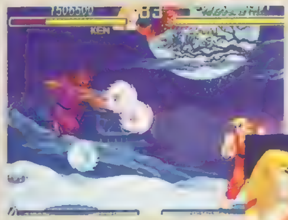


◀会話により、バックストーリーを知ることも。

隠し技その3
COM戦で真に拳を極めし者、真・ゴウキと戦う!!

発生条件
●1PならP、2PならKボタンでキャラを選択し、1ラウンドも取られず、7人目のCOMを倒すまでに3回以上パーフェクトフィニッシュを決める。

左の条件を満たすと、ラスボス戦の前に真・ゴウキが登場する。このゴウキはノーマルよりも技の性能がよく、しかもこちらの攻撃に対する反応が異常なまでに速い。これも乱入対戦キャラと同じく、戦うチャンスは1回きり。コンティニューしても再戦はできないぞ。



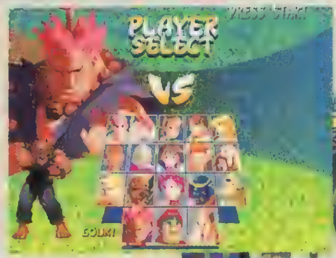
▲普通のゴウキとは比べものにならない性能を誇る!!

▶真・ゴウキ出現！ 一応どのキャラでも戦えるぞ。

そしてPS版オリジナル隠し技
なんと! 真・ゴウキをプレイヤーキャラとして使うことが可能!!

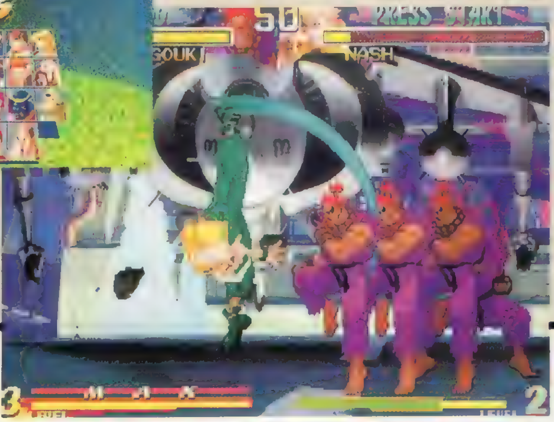
発生条件
●カーソルをゴウキに合わせ、セレクトを押す。その後アドン、春麗、ガイ、ロレント、さくら、ローズ、バーディー、ゴウキ、ベガ、ダン、ゴウキの順にカーソルを合わせ、セレクトを押しながら決定。

左のコマンドを完成させると、右上で紹介した真・ゴウキをプレイヤーキャラとして使うことができるようになるのだ。ちなみに、1度真・ゴウキを使えるようにしておけば、次からはゴウキにカーソルを合わせたままセレクトボタンを3秒押し、そのまま決定すれば真・ゴウキを使うことができる。なお、この状態はメモリーカードにセーブ可能だ。



◀キャラ選択画面で、左のコマンドを入力しよう。すると……。

▼真・ゴウキを使えるのだ！ 必殺技なども強力になっているぞ。



ストリートファイターZERO2

2D格闘ACTの最高峰、『ストリートファイターZERO2』。発売から、早くも3週間が経過したわけだけど、どうだろう、熱い対戦ライフをエンジョイできているだろうか？ さて今回は、このゲームをより楽しむための4つの隠し要素、そして全18キャラのワンポイント対戦攻略をお贈りするぞ。これらが、少しでもキミのゲームプレイの手助けになれば幸いだ。

ストリートファイターZERO2

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可
発売日	8月9日（発売中）		

©CAPCOM 1996
※本文中のPはパンチを、Kはキックを表しています。コマンドは右向き時のものです。

波動の力の正当後継者 やっぱり波動拳が中心

「ストＺＥＲＯ」のときと同様、波動拳の性能は信頼できるので、通常は波動拳で牽制し、跳び込んできた相手を昇龍拳で撃墜するというのが基本的な戦い方となる。牽制の波動拳には、ただ無意味にしゃがんだりといったアクションを交えると、ますます相手を混乱させることができるぞ。また、中間距離で相手の牽制技に合わせて強波動拳を放つと、一方的に打ち勝てることも多い。間合いをつかむまでが大変だが、研究する価値はあるぞ。スーパーコンボの真空波動拳はとにかく強力。連続技に組み込んだり、中間距離で相手の技に合わせて出したりすると効果は絶大だ。

◀↓↘→＋スタートボタンで波動拳のフェイク。フェイントに使えるぞ。

▶近距離で相手の技の出かかりに合わせる。これなら一方的に勝てるのだ。

オススメ連続技

跳び込み強K→しゃがみ中K→強波動拳 3HIT

跳び込み強Kが深く当たった場合は、しゃがみ中Kをしゃがみ強Pに変えると、与えるダメージもアップするぞ。また、跳び込み中Kはめくりやすいので、強Kと中Kを使い分けて微妙な位置から跳び込めば、相手もとっさに対空技を出しづらい。相手の起き上がりなどに狙っていこう。

対空技

昇龍拳

間合いとタイミングさえバッチリならば、対空としてはとにかく頼りになる技だ。間に合わない場合は立ち中Pで代用してもいい。こちらは外してもスキが小さいのだ。

牽制技

✚キー前＋中K

リュウは、遠距離から波動拳を撃っているだけで、かなりのプレッシャーを与えることができる。また、✚キー前＋中Kは相手のしゃがみ攻撃をかわしつつ攻撃できるので便利だ。

ハデ好きな伊達男は連続技で一発逆転

「ＺＥＲＯ２」ではチェーンコンボがなくなってしまったため、ちょっと地味になってしまったケンだが、昇龍拳をからめた連続技は相変わらず強力だ。また、立ち中Kはスーパーコンボに限り、２段目がヒットしたあとでのキャンセルが可能。ここから神龍拳や昇龍裂破につなげると、かなりの大ダメージを与えることができる。めくりの中Kや、跳び込んでからの前方転身（弱）から狙っていくとヒットする確率もアップするぞ。✚キー前＋中Kは出るまでが遅いものの、攻撃判定は強いし相手のしゃがみガードをつぶせるので便利。しゃがみ攻撃などのあとに出そう。

◀昇龍拳をからめた連続技で、一気に大ダメージを与えよう！

▶✚キー前＋中Kも、うまく使えば強力な武器となるぞ。

オススメ連続技

跳び込み強P→立ち中P→強昇龍拳 5HIT

とにかく強力なケンの連続技。跳び込み強Pはなるべく低い位置で当てるのがポイント。また、中Kで跳び込めば、めくりから入ることも可能だ。この連続技で一気に相手をピヨり寸前にまで持っていくことができる。お手軽にいきたいなら、リュウのオススメ連続技と同じものも使えるぞ。

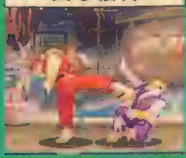
対空技

昇龍拳

ケンの対空技といえば、何といっても昇龍拳。間に合わない場合には、近くなら立ち中P、ちょっと遠いようなら立ち中Kで撃墜してもいい。状況に応じてうまく使い分けよう。

牽制技

立ち強K



リーチも長く、攻撃力もなかなかのケンの強K。中間距離での牽制にもってこいだ。このあと、攻撃を振ってくる相手には、ガードしてからKのZEROカウンターを見舞ってやろう。

素早い動きに手数の多さもはや最強間違いなし

春麗は動きが素早く、通常技のリーチもけっこう長い。もともと手数で押していくタイプなのに、1発1発の攻撃力も決して低くなく、結果他キャラの追随を許さない強さを誇っている。基本的にどんな間合いでもそれなりに戦うことができるが、中でも得意とするのは近距離、とくに相手を画面端に追いつめたときの攻防だ。しゃがみ中Kで相手の足を止め、気功拳で固めていく。そのうち相手がガードしがちになったら、近づいて投げたり、しゃがみガード不能の旋円蹴で攻め立てていこう。春麗の動きの速さが、こんな他キャラにできない攻め方を可能にしているのだ。

◀旋円蹴はしゃがみガード不能なうえ、無敵時間まである。うまく使おう。

▶動きの速さを利用して、戦いの主導権をにぎる。春麗ならではの戦い方だ。

オススメ連続技

跳び込み強P→しゃがみ中P→強気功拳　3HIT

判定の強い跳び攻撃を利用して、跳び込みからこんな連続技を狙っていこう。ただ、コレは簡単ながら全部当たっても相手が転倒しない。どうしても相手を転ばせたいなら、最後の強の気功拳を強の天昇脚に変えるといいだろう。難しいが、ヒット数、与えるダメージとも、段違いにアップするぞ。

▶ ▶

対空技

天昇脚

基本的には天昇脚でOKだが、問題はタメ技であるという点。タメが間に合わない場合は近ければ立ち強K、遠ければ立ち中Pが対空技になる。ただし、早めに出しておく必要があるぞ。

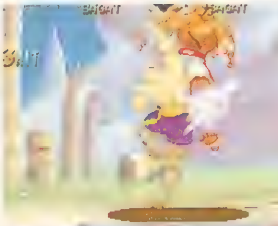
牽制技

しゃがみ中K

牽制技は何といってもリーチがあり、出るのが早く、スキも小さいしゃがみ中K。コレをキャンセルして旋円蹴や気功拳で攻めたてれば、相手はそのうち身動きすらできなくなるハズだ。

リーチの長さと重い技で動きの鈍さをカバーせよ

全体的に動きや通常技の出が遅く、さらに外したときのスキも大きい。そんなサガットの救いは、技1発の破壊力、そして通常技のリーチの長さだ。これらの要素とサガットの持つ必殺技の性能を考えると、彼がもっとも得意とするのは中～遠距離での攻防だ。遠距離では、グランドタイガーショットとタイガーショットを撃ち分けて、相手を固めていく。相手が跳び込んできた場合は、タイガーブロウで迎撃。中間距離では、相手の技の空振りなどに合わせて立ち中Kを叩き込んでいこう。これを嫌って離れてくれれば、こちらの思うつぼだ。

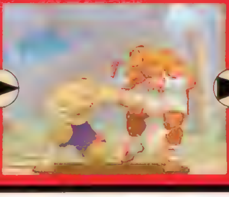
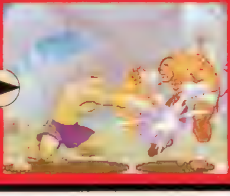

◀対空時には確実にタイガーブロウを当てられるように練習しよう。

▶通常技はリーチが長い。相手の技の出かかりを潰してくれるぞ。

オススメ連続技

跳び込み強K→しゃがみ中P→強グランドタイガーショット　3HIT

ここで紹介しているのは、ガードされても反撃されない（絶対ではない）連続技。堅実だが、問題はヒットしても相手が転倒しないところにある。どうしても相手を転ばせたいなら、最後のグランドタイガーショットをタイガーブロウに変えてもいい。ただ難しいので、失敗時のリスクを考えると…。

▶  ▶ 

対空技

タイガーブロウ

とにかく攻撃力の高さが魅力のタイガーブロウ。確実にいくなら弱で、ダメージ重視なら引きつけて強で出すといいぞ。通常技では立ち強Kが頼りになる。ただし、早めに出そう。

牽制技

立ち中K

中間距離では、立ち中Kで相手の技のスキや出かかりを潰す。遠距離まで離れたら、タイガーショットとグランドタイガーショットをタイミングをずらしつつ出し、うまく牽制しよう。

判定の強い通常技で墜ちた帝王を超えろ!

アドンの通常技は攻撃判定が非常に強い。さらに、「ストＺＥＲＯ」に比べると必殺技のコマンドが簡単になった。アドンのポイントはこの２点で、普段は通常技で相手の動きを封じつつ、場面に応じて的確に必殺技を出すというのが基本的な戦い方となる。アドンの持つ技の中で最も注目したいのはしゃがみ中Ｐ。この技は相手のしゃがみＫを気持ちよく潰してくれるので、これを出しているだけで相手の攻撃を止めることができる。相手が待つなら、ジャガートゥースを強弱で出し分けてかき乱したり、ジャガーキックで相手の飛び道具を越えて攻撃するといいだろう。

◀しゃがみ中Ｐは相手の攻撃をよく潰してくれる。頼りになる技だ。

▶ジャガーキックは飛び道具を飛び越えて攻撃できる！　ただし弱だけ。

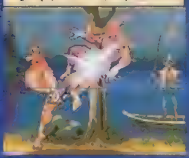
オススメ連続技

跳び込み中K→立ち中P→強ライジングジャガー　4HIT

アドンの連続技の起点は、やたらとめくりやすい跳び込み中Kから。もっとも強力で、お手軽なのがここで紹介している連続技だ。ただこの連続技は、ヒットしなかったときのスキが大きいのが欠点。確実にいきたいなら、めくり中Ｋ→しゃがみ弱Ｐ→しゃがみ中Ｐという連続技がスキも小さくていいぞ。

対空技

ライジングジャガー



ライジングジャガーは信用できる対空技。コレを使ったおもしろい連続技もあり、相手の跳び込みを中Pで撃墜、それをキャンセルしてライジングジャガーで、空中での追い打ちが可能。

牽制技

しゃがみ中Ｐ

相手のしゃがみ攻撃を潰してくれるしゃがみ中Pが有効だ。立ち強Kは出るまでが遅いものの、リーチは相当長く、攻撃力も高いのでスキを見て使っていけば効果は高いぞ。

パワーファイターだけどじつはけっこう身軽!?

じつはバーディーは、必殺技の使い方によって、その外見にふさわしくない身軽さを発揮してくれる。とはいえ、彼がもっとも得意とするのはマーダラーチェーンやバンディットチェーンをからめた、近距離での攻防であることは確か。何はともあれ、まずは相手を投げられる状況に持っていくことが重要なのだ。その際、わかりやすくて簡単な手順としては、跳び込みからの必殺技投げという方法が考えられる。バーディーは重量級なので、ジャンプの軌道が低く、相手も反応しづらいのでガンガン跳び込んでＯＫだ。常に攻め込んで相手にプレッシャーを与えよう。

◀跳び込みは強キック。よほど離れていない限り、当たれば投げにつながる。

▶やっぱりバーディーといえばこれ。常に狙っていこう！

オススメ連続技

跳び込み強K→しゃがみ弱K→弱ブルヘッド　3HIT

一応ここでは連続技を紹介しているが、基本的には跳び込みからマーダラーチェーンなどの必殺技投げを狙っていくと思われるので、覚えておいてもあまり意味はないかもしれない。もっとも、この連続技だってヒットすれば大ダメージを与えることができるので、狙っていく価値はあるぞ。

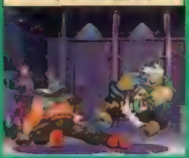
対空技

しゃがみ強Ｐ

基本的には、対空にはしゃがみ強Pを使う。間合いが離れているようなら、立ち中Pかしゃがみ中Kで代用してもいいが、間に合うようなら、ブルホーンで迎撃したい。

牽制技

しゃがみ強Ｋ



バーディーのしゃがみ中、強Kは遅いのだがリーチが長い。これで相手の足を止めつつ、跳び込みからのマーダラーチェーンなどを狙っていこう。やっぱり基本はコレだよね。

空中戦の強さが魅力 ガンガン跳び込もう

弱の疾駆けやイズナ落とし で近づき、相手の攻撃をスカして連続技、あるいはそのまま投げ。ガイの攻撃はこういった、2択じみた組み立てが基本となる。最大のポイントはこちらのペースで戦いを進めることだ。また、新たに追加された必殺技の崩山斗はなかなか使い勝手がよく、相手に深くめり込ませない限り、ガードされても反撃を受けづらい。中間距離では、これに立ち中Kを混ぜ、相手の動きを牽制しつつ少しづつ体力を削り取っていこう。もちろん、これで相手がスキを見せるようなら強力な連続技を叩き込んで、一気に勝負を決めてやろう。

◀空中からでも地上からでも、機動力を生かして投げを狙っていこう。

▶新必殺技の崩山斗はなかなか使い勝手もよく、強力なのだ。

オススメ連続技

跳び込み強K→立ち強P→強崩山斗 3HIT

ここで紹介している連続技の他に、ガイには、前作ではZEROコンボだった、立ち弱P→立ち中P→立ち強P・立ち強Kという連続技（武神獄鎖拳）が残っている。うまく決められれば非常に美しいので、チャンスにはぜひ狙っていきたい。しかも、与えるダメージもかなりのものなのだ。

対空技

しゃがみ強P

基本的にしゃがみ強Pだけで、タイミングさえ合えば相手の跳び込みはほとんど落とすことができる。かなり近くに着地されそうな場合は立ち強Kでもいいが、この場合は早めに出しておこう。

牽制技

立ち中K

牽制には、リーチが長く、判定もそこそこに強めな立ち中Kがオススメだ。また、しゃがみ攻撃を多用してくる相手には、中の武神旋風脚が有効。これなら一方的に打ち勝てるのだ。

長いリーチと強力な突進技が武器

ソドムは、近づいてからブツメツバスターなどの必殺投げを狙っていくのがセオリー。だが、そうやすやすと近づかせてもらえないのもまた事実。そんなとき、相手に近づくのに重要となるのがジゴクスクレイプだ。弱、中、強で移動する距離、攻撃性能が異なるので、ひとまずそれを把握しておく。あとは、相手の状態を見て跳び込みを迎撃したり（中）、技の出かかりを潰したり（弱、強）しながら近づこう。跳び込み弱Kは、めくりかそうでないかの判別が非常に困難なので、近づいたらこれで跳び込む。ヒットしたら連続技、ガードされたらブツメツバスターだ。

◀ジゴクスクレイプは弱中強で効果が変わる。うまく使い分けよう。

▶ブツメツバスターはつかむまでにスキがある。気をつけよう。

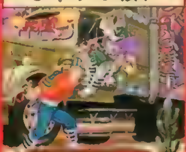
オススメ連続技

跳び込み弱K・しゃがみ弱K→強ジゴクスクレイプ 3HIT

跳び込みは弱Kから入るのがセオリー。ここで紹介している連続技なら、めくりでも通常方向でも、ヒットすれば全部つながってくれるのがうれしい。これで相手がガードしがちになったら、着地と同時にブツメツバスターを狙っていこう。その場合、しゃがみ中Kをキャンセルするとヒットしやすいぞ。

対空技

しゃがみ強P



しゃがみ強Pが有効だが、出るのが遅いため、早めに反応して出しておく必要がある。相手が遠くに着地するようなら、中のジゴクスクレイプというのも有効だ。

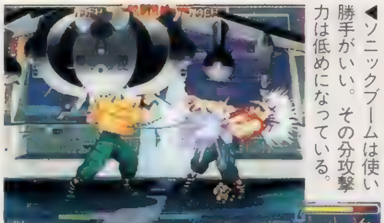
牽制技

立ち強K

牽制技は立ち強Kがオススメ。前作のようにガード不能な間合いというものは存在しないが、それでもそのリーチと攻撃力は魅力。ただ、ほかの技でキャンセルできないのがちょっと。

必殺技はたった2つでも、その2つが強い

前作ではそうとう弱さが目立っていたナッシュ。ソニックブーム時の硬直の長さとサマーソルトシェルの攻撃判定の弱さが彼の弱さを印象づけていたが、今回これらの必殺技が大幅にパワーアップ。ソニックブームは硬直が短くなり、サマーソルトシェルは弱に限り、空中ガードが不能になったのだ。これにより、鉄壁の軍人要塞ができ上がった。相手を画面端に追いつめたら、ソニックブームから✚キー＋(左右どちらでも)強Kで近づき、その後ソニックブームからしゃがみ中Kなどで相手を固める。跳び込んでくるような相手は、弱のサマーソルトシェルで撃墜しよう。


◀ソニックブームは使い勝手がいい。その分攻撃力は低めになっている。

▶弱のサマーソルトシェルの対空性能はトップクラス。ぜひ使いこなそう。

オススメ連続技

跳び込み強K→しゃがみ中P→中サマーソルトシェル　3HIT

跳び込みからの強力な連続技。「ZERO2」ではサマーソルトシェルの性能が弱、中、強でまったく違うので、ちゃんと使い分けないといけないのだ。弱は対空、中、強は連続技のシメに使うといいぞ。跳び込みがガードされてしまったら、最後をソニックブームに変えれば反撃を受けづらいぞ。

対空技

弱サマーソルトシェル

対空技は、空中ガード不能になった弱サマーソルトシェルで決まり。間に合わなければ立ち中K、立ち中Pも対空技として機能してくれる。状況に応じて使い分けよう。

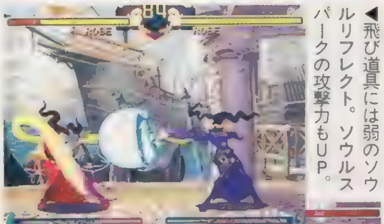
牽制技

ソニックブーム

スキの少ない飛び道具、ソニックブームでの牽制がオススメ。ただ、何も考えずに撃っているだけでは、さすがにタイミングを計られて跳び込まれるので、フェイントを交えて攻めよう。

ポイントは分身ガシガシ削りまくれ

ローズの攻めは、ソウルイリュージョンで分身してからのラッシュや、オーラソウルスパーク、オーラソウルスルーなどを利用するといったように、スーパーコンボゲージを使ったものが中心となる。そのためにはまずゲージをタメることから始めなくてはならない。ローズが攻める前にする仕事はこれだ。その際、もっとも重要となるのが弱ソウルリフレクトだ。これで相手の飛び道具を吸収すれば、およそゲージ6分の1分くらいゲージがタマってくれる。中や強でもタマらないコトはないが、それで相手が警戒して飛び道具を撃ってくれなくなったのでは逆効果。


◀飛び道具には弱のソウルリフレクト。ソウルスパークの攻撃力もUP。

▶ゲージがタマってからがローズの本領発揮。さまざまな攻めが可能だ。

オススメ連続技

跳び込み強P→しゃがみ強P→強ソウルスパイラル　5HIT

ローズの連続技は、新必殺技のソウルスパイラルをからめたものが強力だ。ここで紹介しているものは、跳び込み強Pからしゃがみ強Pにつなげるタイミングがシビアだが、全部入れば相手の体力の6分の1以上は奪えるという強力なものだ。スキあらば積極的に狙っていこう。

対空技

しゃがみ強P

早めに反応できれば、しゃがみ強Pが強力な対空技になる。だが、攻撃判定はイマイチ弱い。ゲージさえタマっていれば、オーラソウルスルーが頼りになるのだが……。

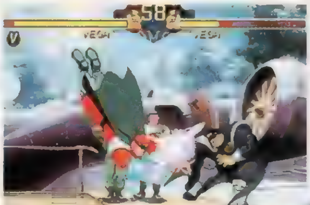
牽制技

しゃがみ中P

ローズのしゃがみ中Pは、見た目以上に判定が強い。ガードされたらソウルスパークで距離を開けることもできるし、ヒットすればソウルスパイラルにつなぐこともできるのだ。

空中でのトリッキーな動きで相手を撹乱せよ

ベガの神髄はサマーソルトスカルダイバーとヘッドプレスを使い分けた、変幻自在の空中戦にある。飛び上がった瞬間にはどちらの技か区別がつかないうえ、サマーソルトスカルダイバーは相手の足元に当たるように出せば反撃はまず受けない。また、空中での姿勢制御の仕方によっては相手の背後から襲いかかることもできる。これをうまく使いこなし、相手を混乱させるのがポイントだ。遠距離ではサイコショットを使って相手の動きを封じる。この飛び道具はとにかく飛行速度が遅く、相手はつい跳び越したくなる。この場合は、しゃがみ強Pで簡単に撃墜できるぞ。


◀ヘッドプレスとサマーソルトスカルダイバー。この連携がポイントだ。

▶遠く離れたらサイコショット。跳び込まれたらしゃがみ強Pで撃墜だ。

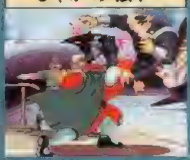
オススメ連続技

跳び込み強K→立ち強K→強ダブルニープレス 4HIT

ベガのジャンプはゆっくりでさらに高いため、普通に跳び込んだのではまずガードされるか対空技で撃墜されてしまう。が、それでもこの連続技の破壊力は魅力的なので、ぜひ狙ってみよう。相手の飛び道具を先読みできた場合は、確実にこの連続技を叩き込んでおきたいところだ。

対空技

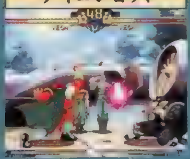
しゃがみ強P



ベガには絶対的に信頼できる対空技というのが存在しない。ここで紹介しているしゃがみ強Pも、かなり早めに出しておく必要があるのだ。なるべくならガードを固めた方が無難だぞ。

牽制技

サイコショット



遠距離での牽制には、上で述べているような理由もあり、サイコショットがオススメ。通常技には出の早い技というのがなく、さらにリーチも決してほめられたものではないのだ。

多彩な必殺技を駆使して極めた拳を見せつけろ

ゴウキの持つ技は、基本的にリュウとケン、双方を足したものだと思えばいい。ただし、リュウやケンにはないつながり方をする技などもあり、その辺は独自に覚えるしかない。また、ゴウキオリジナルの必殺技にもおもしろいものはけっこうある。まずポイントとなるのが天魔空刃脚。遠距離から跳び込み時に出して相手の対空技をスカしたり、めくり気味に跳び込んでイキナリ出し、ガード方向を迷っている相手に連続技を叩き込んだりと、その使い方は実に多彩。これに斬空波動拳を交えていけば、こと跳び込み時に関してはさまざまな戦略が考えられるぞ。

◀天魔空刃脚をうまく使えると、攻めのバリエーションも広がるぞ。

▶不意をついて出す百鬼豪砕もなかなか有効。相手にそれと悟られるな。

オススメ連続技

しゃがみ弱K→弱竜巻斬空脚→強豪昇龍拳 6HIT

ゴウキの一部の必殺技は、他キャラとは違って必殺技から必殺技へとつなぐことができる。それがこの連続技だ。跳び込み強Kから決めれば、キャラにもよるが実に相手の体力のおよそ3分の1を奪い取ることができるのだ。また、最後の豪昇龍拳は滅殺豪昇龍に変えることもできるぞ。

対空技

豪昇龍拳

ゴウキもリュウ・ケンタイプということで、対空技は豪昇龍拳が有効。通常技でも、これまた同じく立ち中Pが使える。こういうところはリュウ・ケンと同じ感覚でOKだ。

牽制技

天魔空刃脚

跳び込むタイミングや間合いで、天魔空刃脚がとにかくいい牽制技として役立ってくれる。これはリュウ・ケンやアドンなど、スキの大きい対空技を持つキャラに特に有効だぞ。

エセ波動の力で最下位脱出なるか!?

一応飛び道具は持っているが、それもほとんど前に飛ばない。結果、ダンの得意とする間合いは近距離での戦いとなる。まず近づくための手段だが、相手の不意をついて断空脚というのがもっともリスクの少ない方法だ。深くガードさせない限り、相手からの反撃も受けづらい。これで近づいたら、まずは何としてでも相手を転ばせる。あとは相手の起き上がりに跳び込みからの連続技を狙っていくのがセオリー。ただ、強力な対空技を持っているキャラには通用しない場合もあるので、そういう場合はしゃがみ弱Kを重ねるなどの工夫が必要だ。

◀飛び道具があまり飛ばない。これは痛いぞ。連続技専用、か……?

▶断空脚で一気に近づき、起き上がりにラッシュを重ねろ！

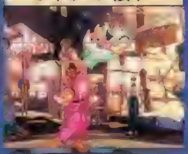
オススメ連続技

しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→強我道拳 3HIT

この連続技は、基本的にガードされてもそれほどリスクはない。受けに回ったらダンには勝ち目がないので、ガンガン攻め込むようにしよう。スーパーコンボゲージがタマっていれば、しゃがみ強K→強断空脚→弱晃龍拳2発→強断空脚のオリジナルコンボを狙っていくのもいい。

対空技

しゃがみ強P



一見晃龍拳が対空技となりそうだが、例外を除きこの技には無敵時間がない。無理してコマンド入力するよりも、タイミングを計ってしゃがみ強Pで対空とした方が確実だろう。

牽制技

立ち弱K

立ち弱Kが、見た目以上にリーチがあって、実は結構使える。ヒットしたらもちろん我道拳や晃龍拳につなげておこう。こういう細かいところがあとで効いてくるのだ。

リーチの長さとトリッキーな動きで攻めろ

まず注意したいのは、ダルシムの場合、普通に技を出したのではやたらとリーチの長い技が出てしまうというところだ。接近戦になったときには、とくに注意が必要だ。というわけで、ダルシムの戦い方。やはり遠距離戦を得意としているので、基本的には離れて戦う。ヨガファイアやしゃがみ中、強Pなどで相手を牽制しつつ、跳び込んできそうな素振りを見せたら立ち中Kで撃墜する。ある程度戦況が有利に傾いてきたら、ドリルキックメインのラッシュに切り替えて一気に勝負を決めよう。相手にペースを握らせないことが、勝利へのポイントだ。

◀近距離と遠距離とで通常技を出し分ける。慣れるまではちょっとつらい

▶ドリルキック主体にラッシュをかけることも可能。これがイケるのだ。

オススメ連続技

✚キー↙＋中K→強ヨガファイア 2HIT

ダルシムが相手に近づかれたときは、この連続技で間合いを引き離す。そのあとはいつも通り遠距離戦を挑むか、相手の起き上がりにドリルキックを重ねて連続技を狙うか、好きなように攻めるといい。ちなみに相手の起き上がりに重ねるなら、ヨガファイアよりも持続の長いヨガフレイムの方がいい。

対空技

立ち中K

跳び込まれる前、相手のジャンプの昇り際を潰すには立ち中Kがオススメ。近づかれたら、✚キーを後ろに入れながらの攻撃で撃墜しよう。その場合は、相手との距離を見ることが重要。

牽制技

立ち弱K

基本的には遠距離で戦うことになるハズなので、しゃがみ中、強Pや立ち弱K、ヨガファイアなどで牽制する、というより、ダルシムの場合、牽制こそがすべてなのだ。

ロシアの赤いサイクロン すべてを吸い込み粉砕せよ

ザンギエフの場合、通常技はすべてスクリューパイルドライバーのための布石なのだ。というわけで、スクリューパイルドライバーを決めるための戦い方について見ていこう。まずは何としても近寄ること。幸いザンギエフはジャンプが低いので、予測していないと対空技で落とされることもない。よって、通常技で牽制しつつ、スキを見て跳び込んでいこう。これで着地と同時に投げてしまうのが理想だが、そうそううまくもいかないハズ。そんなときはもう一度跳んで後ろに回り、再び投げにいってみよう。受けに回ったときはリバーサルで投げる。背の高さが役に立つ瞬間だ。

◀跳び込みからのスクリューパイルドライバーを狙う。これがセオリー。
▶リバーサルスクリューもイケるぞ！　どう、待ってみる!?

オススメ連続技

弱バーニングフラット→強スクリューパイルドライバー 1HIT

厳密にいうと、ここで紹介しているのは連続技ではない。ただ、有効な連携技であることは間違いないので紹介しよう。相手の飛び道具を先読みしてバニシングフラットで打ち消しつつ近づき、スクリューパイルドライバーを決めるという連携だ。とくに飛び道具後の硬直が長いキャラに有効だぞ。

対空技

ダブルラリアット

ザンギエフの対空はダブルラリアットだけでOK。簡単に出すことができるので、とっさのときにも安心だ。ただ、甘んじてガードし、リバーサルで投げるというのも捨てがたい。

牽制技

立ち強P

ザンギエフはその巨体のためか、通常技のリーチがとにかく長い。とくに立ち強Pは置いておく感じで出すだけで、相手の跳び込みや突進を即座に潰してくれるので便利だ。

流派の切り替えは必須 連続攻撃がカギだ

元は唯一（特殊な例、ガイの武神獄鎖拳を除く）通常技が連続技としてつながるキャラ。というとガンガン攻め込んでいけるキャラだと思われがちだが、実はそうではない。2つの流派をまめに使い分け、地道に戦う必要があるのだ。それでは、個々の流派の戦い方について説明しよう。まず忌流。こちらはトリッキーな技を利用して奇襲をメインに戦う。その場合重要になるのが徨牙。ただ、使うには正確にコントロールできなくてはならないぞ。喪流は通常技がつながるのでそれをメインに戦う。必殺技もわかりやすいものが多いので、普段はこちらをメインにして戦おう。

◀忌流はトリッキーな技が多い。一発の攻撃力もこちらの方が上だ。
▶反面、喪流は正当派。また、こちらの流派なら強力な連続技が使える。

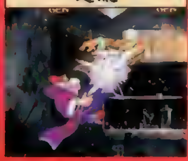
オススメ連続技

しゃがみ弱P→しゃがみ中P→しゃがみ強P 3HIT

これは喪流の場合。こちらの流派では通常技が連続でつながるので、それを狙っていく。ここで紹介している連続技は、飛び込み強Kからつなげることもできる。そうすれば破壊力は一気に増すぞ。忌流は、飛び込み強K（2段）→立ち弱K（2段）という連続技がお手軽でオススメだ。

対空技

逆瀧



忌流にはいい対空技がないので注意。ここで紹介しているのは喪流の必殺技。ヒット時にタイミングよくボタンを連打すれば、ヒット数を増やすことができるぞ。覚えておこう。

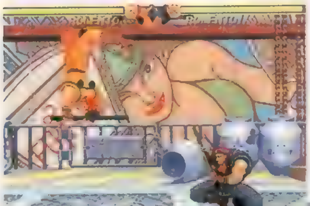
牽制技

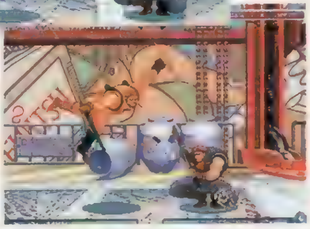
立ち中K

これは双方の流派共通。とくに使い勝手がいいのは喪流の方で、ヒットしたらそのまま立ち弱Kから連続技へとつなげることができる。スーパーコンボの前振りにつなげるのもいいぞ。

多くの必殺技を駆使しトリッキーに攻めろ

一目見ただけでは、必殺技の効果がわかりにくいのがロレントの欠点といえる。だが、やり込めばやり込むほどその奥の深さが見えてくるキャラなのだ。ロレントを使うなら、まずはすべての必殺技の効果を把握することから始めよう。では、基本的な戦い方。ロレントの攻撃はスティンガーを主体に組み立てる。これと通常技で相手を固め、ラッシュして身動き取れないようにしてしまうのだ。万一ロレントが受けに回ったときは、メコンデルタエスケイプを使っていきなり相手をめくりにいったり、遠く離れたところに着地して距離をとり、仕切直しだ。


◀トリッキーな技の数々で華麗に宙を舞う。これがロレントの神髄。


▶スティンガーで相手を固める。ロレントの攻めのセオリーはこれだ。

オススメ連続技

跳び込み強K→しゃがみ弱P→パトリオットサークル×3 13HIT

ヒット数、攻撃力ともに頼りになるのがこの連続技。ただし、パトリオットサークルは当たると相手のスーパーコンボゲージがみるみるタマってしまう。狙いどころを考えよう。また、ガードされた場合は2回目の入力で止めれば、反撃は受けづらい。間違っても3回全部入れないように。

対空技

立ち中P

ロッドの先が相手に当たるような間合いで出せば、かなり信用できる対空技として機能してくれる。めくりに来られたら、頭上付近で強Pというのもなかなかいい対空技だぞ。

牽制技

スティンガー

スティンガーは、最初のボタン入力で跳び上がる高さ、次のボタン入力でナイフを投げる角度を選択できる。思ったところに投げられるようになれば、かなり強力だぞ。

スキの小さい技をうまく組み立てよう

さくらはそのイメージ通り、手数で押すタイプのキャラだ。ただし、通常技の中にはクセのあるものも少なくないので、そこそこの熟練は必要とされる。飛び道具は持っているものの、その性能はお世辞にもいいとはいえない。どちらかというと中間距離での攻防を得意としているといえるだろう。そうさせているのが春風脚の性能。相手のしゃがみ攻撃をスカしつつ攻撃できるのだ。また、立ち弱キックはリーチも長く出が早いので、ここから咲桜拳や春風脚につなげることができるのだ。さくらで戦う場合は、間合いの調節が何より大切になってくるぞ。

◀さくらの波動拳はボタン連打でタメ撃ちできるが、使い勝手はイマイチ

▶相手のしゃがみ攻撃をかわして攻撃できる春風脚。なかなか便利だ。

オススメ連続技

跳び込み強K→立ち強P→強咲桜拳 8HIT

すべて強Pボタンで出すことができるお手軽、かつ強力な連続技だ。ヒット数も非常に多いので、相手に与える精神的ダメージも大きいぞ。また、跳び込み中Kがめくりやすい反面、強Kはほとんどめくることが不可能なので、うまく出し分ければ相手を混乱させ、連続技につなぎやすくなるのだ。

対空技

しゃがみ強P

しゃがみ強Pは体勢を低くしたまま上空へ向かって拳を振りあげるので、対空技としてかなり信頼の置ける部類に入る。一見対空に見える咲桜拳は、無敵時間がないのに注意したい。

牽制技

立ち強K

小柄な体系に似合わず、立ち強Kのリーチはかなり長い。軸足がかなり後ろに引いているので、相手のしゃがみ攻撃をスカしつつ攻撃することも可能だ。また同じ理由で春風脚も有効だ。

TOBAL No.1 トバル ナンバーワン™

クエストモード大攻略!

本編のトーナメントモード以上に盛り上がるクエストモード。今号はこのモードを徹底攻略するぞ！　マップの紹介はもちろん、最大の難易度を誇るウダンズダンジョンもバッチリと攻略してしまうのだ。謎の隠しキャラの正体とは？

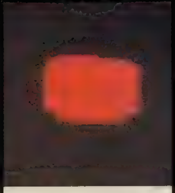
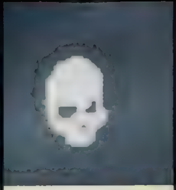
TOBAL No.1

ジャンル	3D対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	8月2日(発売中)		

クエストモードに登場するアイテムの効果を知ろう!

この表の読み方

クエストモードで入手できるアイテムをまとめてみた。データは順に名前、質屋での売り値、本を使ったときに出る名前、写真、効果を表している。薬瓶は毎回効果が変化するが、売り値で中身を知ることもできるのだ。

名前	売り値	本を使ったときの名前	写真	効果
小さいパン	1	MINI BREAD		食べると体力を1(天秤使用時は2)だけ回復する。実質的にハズレのアイテムといえるだろう。
パン	2	BREAD		食べると体力を32(天秤使用時は64)回復することができる。投げて敵に当てても効果はない。
ケーキ	2	CAKE		食べると体力を20(天秤使用時は40)回復することができる。投げて敵に当てると消えてなくなる。
肉	3	MEAT		体力を64(天秤使用時は128)回復することができる。体力満タン時に食べると防御力が2増える。
ヒレ肉	4	POWER		体力を32回復させ、同時に攻撃力を3増やすことができる。天秤使用時は、それぞれ効果が倍になる。
さくらんぼ	1	DYNAMITE CHERRY		食べると20秒間ハイパー化(打撃技のスピードがとても速くなる)する。天秤使用時は40秒間持続。
ハート	24	HEART		食べるとハートが1つ増える(体力ゲージの上のハートマークに注目)。見つけたら絶対に取ろう。
ランプ	4	SEARCH LAMP		これを持っていると、そのフロアのマップがすべて表示される(スタートボタンを押す必要あり)
本	8	BOOK		見えているアイテムの名前や敵のデータ(名前、体力)を明らかにする。天秤使用時は効果アップ
天秤	11	BALANCE UP		特定のアイテムの効果を倍増させる。倍になるアイテムに使った場合、80%の確率で消滅する。
カプセル	19	SHOP CAPSULE		投げつけると、落ちた場所に景品交換所が現われる。ただし、その場に何かあるとカプセルのまま。
壺	25	POT		床に置いた壺の上にアイテムを置くと収納できる(最大5個)。投げると壺が壊れ中身が出てくる。
水晶	?	CRYSTAL		質屋で交換するためのアイテム。持ち続けると小さくなり、引き取り価格も下がる。最高50、最低6。
どくろ	0	BONE		これを当てられると体力が70減り、必ずダウンしてしまう。天秤の効果はない。3回使うと消滅する。
鍵	×	KEY		ダンジョン内にあるドアを開けるためのアイテム。穴に落としたりすると、元の場所に現われる。
薬瓶	8	HYPER		これを飲むと1分間ハイパー化していられる。天秤を使用しているときには2分間効果が持続する。
薬瓶	9	LIFE MAX UP		体力の最大値が50(天秤使用時は100)増える。体力の上限は512。なお、体力自体は増えない。
薬瓶	10	LIFE DOWN		飲むと体力が3分の1減る。天秤を持っていると3分の2も減ってしまうので気をつけよう。
薬瓶	11	LIFE MAX DOWN		体力の最大値が50(天秤使用時は100)減る。敵にぶつけて体力を減らしてしまうこともできる。
薬瓶	12	LIFE FULL		飲むと体力が全快する。全快時に飲むとムダになる。敵にぶつけると、敵の体力が全快してしまう。
薬瓶	13	POISON		飲むと体力が1になってしまう。ただ、敵にぶつけることもできるので、ボス戦では大いに役立つ。
薬瓶	14	LIFE UP		これを飲むと体力を64だけ回復することができる。天秤を持っていれば、回復値は128に倍増する。

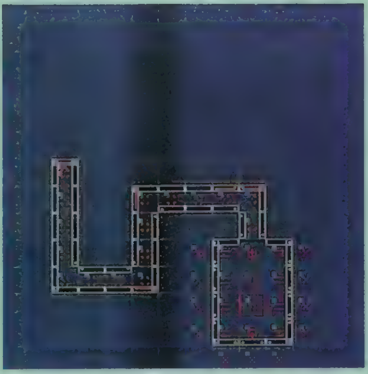
注意！

薬瓶は7種類＆7色あるが、効果と色はダンジョンに入るたびに入れ換わってしまう。つまり、前回は黄色がハイパーだったからといって、次回も黄色がハイパーになるとは限らないわけ。左の写真の色はあくまでも一例なので気をつけよう。

©1996スクウェア／ドリームファクトリー　キャラクター:©1996スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社

レベル1 プラクティス

B1F

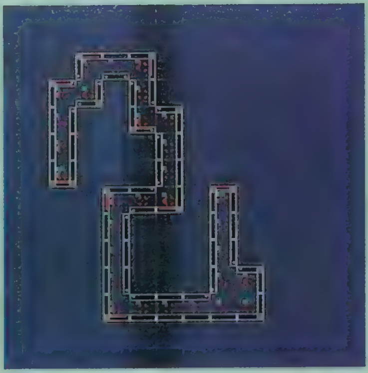


まずは操作方法に慣れよう

トラップも敵もまったく出てこないので、楽にクリアできる。あちこちにある張り紙を見ながら、クエストモードならではの操作方法を覚えていこう。ダッシュや方向転換は今後も多用することになるので、きちんと操作できるようになっておこう。

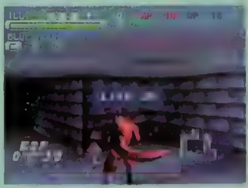
▲R１ボタンを使った操作が多い。よく練習しておこう。

B2F



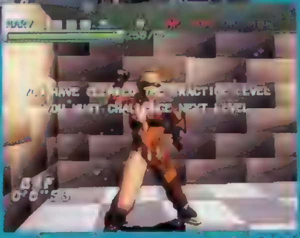
アイテムの使い方を知ろう

クネクネと曲がった道のあちこちには、かなりの数のアイテムが置かれている。このフロアではアイテムを取る、食べる、投げる、置く、という4種類の操作方法を覚えよう。エレベーター前の小部屋には敵もいる。この相手に限り、逃げることもできるぞ。

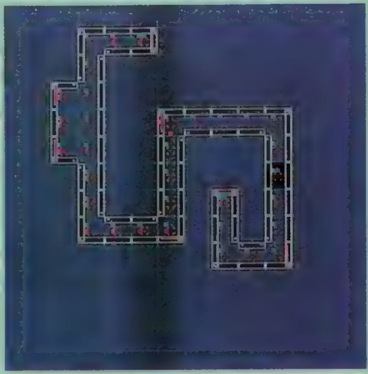

▲食べ物を持ったまま投げに行くと、食べる動作をしてしまう。

タイムアタックに挑戦！

このプラクティスには仕掛けがほとんど存在しない。でも、だからといって「1回解いたからもうプラクティスは遊ばなくていいや」なんていうのはあまりにももったいない。だって、熱くなれるタイムアタックがあるのだから！　まずは1分を切ることを目標にしよう。ルート取りをよく考えれば、トラップ地獄も怖くなんかないぞ。



B3F



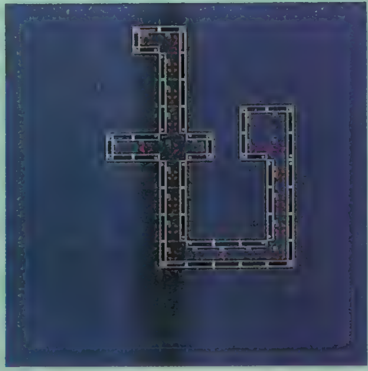
落とし穴に注意！

今までのフロアと同じように何も考えずにダッシュしていると、突然目の前に現われる落とし穴に引っかかる可能性がある。注意しよう。このフロアには、マップ内に落ちている鉱石とアイテムを交換することのできるお店（ピンク色の景品交換所と青色の質屋）もある。それぞれ3回ずつしか使用できないぞ。

▲穴に落ちると体力が減り、落とし穴の前まで戻される。2～3歩以上ダッシュして（ロングジャンプでしか飛び越せない）から、タイミングよくジャンプしよう。

▼景品交換所と質屋が並んでいる。モルモラン鉱石を5つ以上持っているときに景品交換所の上に乗ると、その場にアイテム（種類はランダム）が現われるのだ

B4F



ボスが待っているぞ

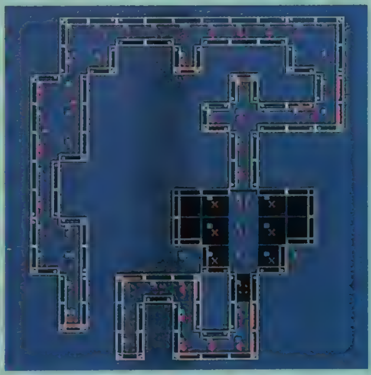
エレベーターを降りてすぐの交差点では転がってくる岩に注意。これに当たるとダメージを受け、ダウンさせられてしまう。タイミングよくすり抜けよう。その次の角を曲がると、矢が飛んでくるトラップがある。矢はつねに通路の中央を飛んでいくので、壁際を進むようにしよう。ラスボス戦は自分の腕だけが頼りだ！

▲踏み板に乗るとトラップが発動し、矢が飛んでくる。しかし壁際を行けば当たらない（実は岩も同じ）ので、覚えておこう。タイムアタック時はルート取りに注意。

▼一番奥の部屋に待ち構えているボスキャラ。今までに出てきたザコ敵と違い、かなり強いので油断は禁物だ。こいつに勝つことができればクリアとなる

レベル2 エピソード1

B1F



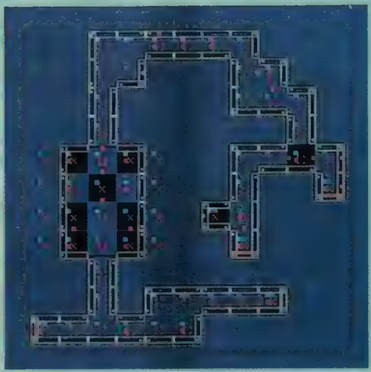
気を抜くとやられる

最初のフロアとはいえ、難易度はプラクティスよりもかなり高くなっている。いきなりザコ敵とは出くわすし（戦わなくてもＯＫ）落とし穴もある。幸いなことに体力回復アイテムがいくつか落ちているので、危なくなったらすぐに拾いに戻ってこよう。エレベーター前の小部屋にいるグールに負けたりしないように！

▲ここのレーザー壁は左のスイッチを入れることで消滅する。タイムアタックをしているときは、あわててレーザー壁にぶつかったりしないように気をつけよう。

▼入り組んで配置されているレーザー壁に注意。奥に肉が落ちているので体力回復は可能だけど、どうせなら満タン時に食べて防御力をアップさせたいところ。

B2F



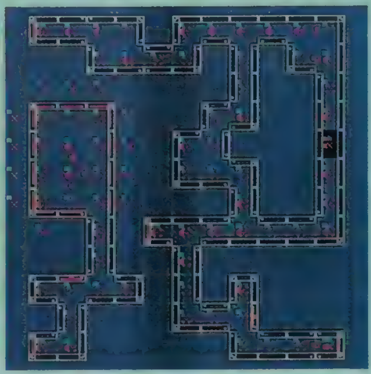
トラップだらけ！

このフロアにはたくさんのイベントが用意されている。転がる岩、落とし穴、剣の姿をした敵など、トラップも数多く仕掛けられているので、慎重に進んで行こう。一番下の通路には岩が転がっている。小部屋内のグールと戦うときに同時に岩を閉じこめることができれば、岩でグールを押しつぶすことも可能だぞ。

▲レーザー壁を消すため、落ちているパンをスイッチに投げつけている。左のエレベーターが使えるようになると、Ｂ３Ｆでショートカットできるのだ。

▼Ｂ４Ｆに行くエレベーターを使うには鍵が必要。写真はＢ３Ｆのスイッチを入れて帰ってきたところ。レーザー壁がなくなり、鍵を取れるようになっている。

B3F



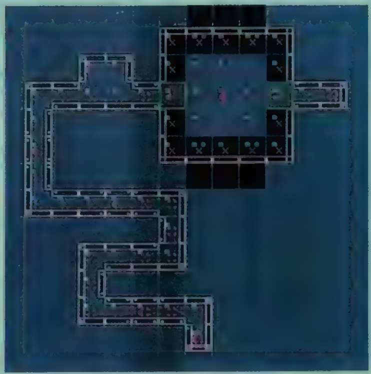
スイッチが2つある

Ｂ４Ｆに行くにはマップ右下の扉を開けなければならない。そのためにはこのフロアにあるスイッチを入れ、Ｂ２Ｆにある鍵を取りに行く必要があるのだ。右のエリアはかなり広いけれど、中央のエレベーターを使えるようにしておけば上半分には行かなくてもすむ。ムダな戦闘を避けることもできるし、タイムアタック時にも役立つので覚えておこう。

▲Ｂ２Ｆの大広間にあるレーザー壁を消すためのスイッチ。左側のエリアでのイベントはこれだけ。なお、大広間にある穴に落ちると、このエリアにやってくる。

▼Ｂ２Ｆにある鍵を取るには、このスイッチを入れてあげる必要がある。岩が転がっているので注意しよう。右奥に見えているのが、その鍵を使って開けるドアだ。

B4F



ラスボス戦に勝て！

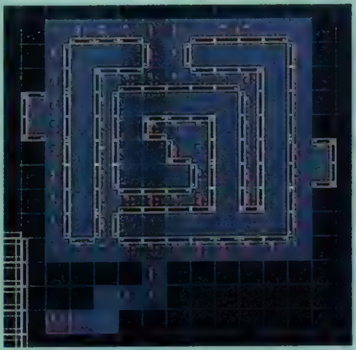
途中に３回、ザコキャラとの戦いはあるものの、他のフロアよりは楽に進めることができるだろう。ただし、大広間で待ち受けているノークには要注意。巨体をいかして攻めてくるので、うまく距離を取って戦いたい（体力が減っていたら回復してから挑もう）。倒したら奥へと進み、モルモラン原石に触れればクリアだ。

▲ノークがいる大広間の前には景品交換所がある。体力が減っていたら、ここで回復させよう。もちろん、モルモラン鉱石がないと意味がないけれどね。

▼ラスボスであるノークとの戦い。こちらの攻撃が当たってもひるむことなくどんどんと前進してくるので、リングから落ちないように気をつけながら戦おう。

レベル3 エピソード2

B1F

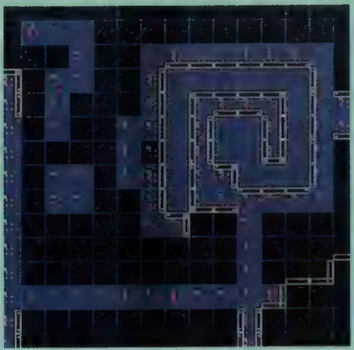


転がってくる丸太に注意!

B2Fへのエレベーターは中央にある。寄り道などせず直行しよう。途中の通路で2本の丸太が転がってくるが、これを避けるのが意外と難しい。無理に駆け抜けようとせず、確実に1本ずつ飛び越そう。

▲丸太はバラバラに動いている。タイミングよくジャンプして避けよう。

B2F

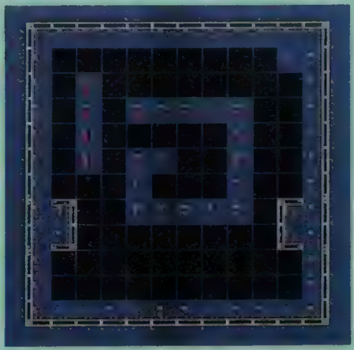


ロングジャンプは確実に

グールのいる部屋から出るタイミングによっては丸太にぶつかってしまうので注意しよう。タイムアタック時は、左下の丸太が何本も転がってくる通路を通った方が、結果的にタイムを短縮できる。

▲「シャッターを開けると足元に丸太が…」なんてこともあるのだ。

B3F

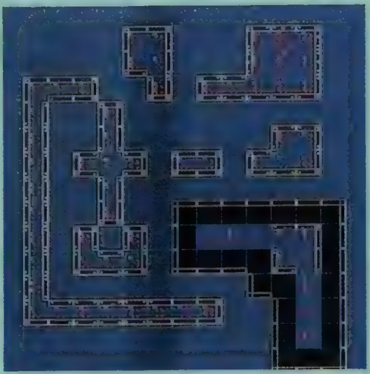


正解のエレベーターは?

周囲の通路にいるときは転がってくる岩に注意しよう。中央には8機のエレベーターがあるが、最終的にB5Fまで行けるのは1機だけで他はB4F止まり。タイムアタック時には間違えないように。

▲クリアするためにはこのエレベーターに乗る必要がある。右下のヤツだ。

B4F



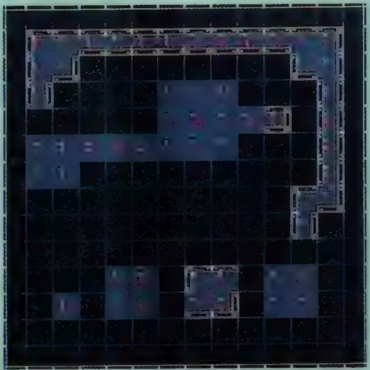
にぎやかなフロアだ

B3Fでどのエレベーターに乗ったかによって、行ける場所も異なってくる。右上にはパンや薬瓶が20個近く落ちている部屋や、景品交換所&質屋がある部屋などがある。また、左下の長い通路の先にはハートが落ちている。ただ、何体ものモンスターが待ち構えているので、体力が残り少ないときは無理しない方がいい。

▲アイテムがたくさん落ちている部屋。飲んでみてマイナスの効果を持つ薬瓶だとわかったら、敵と戦うときに使おう。質屋に売るのはあまり意味がないしね

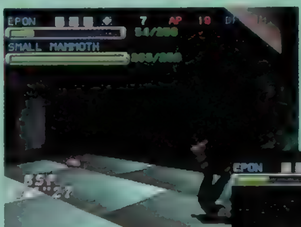
▼剣の姿をした敵が4体も待ち構えている部屋。次々と小さな剣を飛ばしてくる(ガードは可能)ので、さっさと上のフロアに戻ろう。倒すこともできるぞ。

B5F

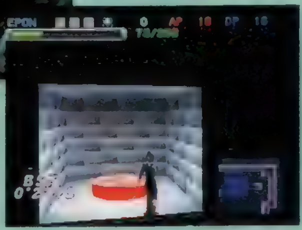


リングアウトを狙え

モンスターが待ち構えている小さな島がたくさんあるフロア。ラスボスであるムーフーのところへ行くためには、これらの島を渡っていく必要がある。下に落ちて体力をロスするのはもったいないから、確実にロングジャンプできるようになっておこう。体力回復用のアイテムがいくつか落ちているのがうれしい。



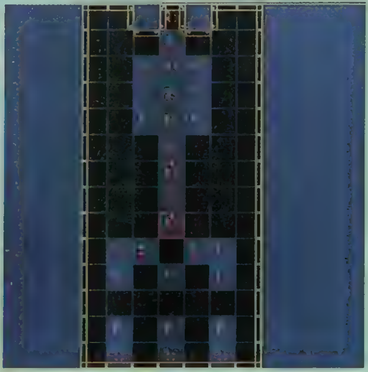
▲モンスターとの戦いでは投げ技が有効。打撃戦を挑むよりも、巴投げなどでリングアウトにする方が危険が少ないからだ。これはムーフー戦にもいえること。



▼ムーフーを倒すと通路が現われる。その先にあるのがこのマンモス肉。これにさわった時点でクリアとなるわけ。慣れると3分を切ることも可能だぞ!

レベル4 エピソード3

B1F



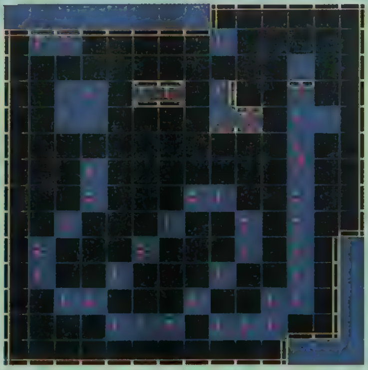
レーザー壁を消そう

スタート地点にある３つのレーザー壁は別のフロアにあるスイッチを入れることで消滅する。もっとも効率よく進めるためにもＢ２Ｆ、Ｂ４Ｆ、Ｂ３Ｆの順番でスイッチを入れて回ろう。レーザー壁を消したら、その先にいるマンモスとの戦闘だ。倒したら右の写真のシュートを利用してＢ５Ｆへ。

▲スタート直後。この３つのレーザー壁を消さない限り、このダンジョンをクリアすることはできない。エレベーターを乗り継いで、スイッチを入れに行こう。

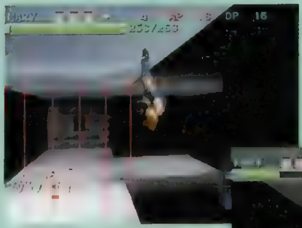
▼マンモスを倒すと（リングアウト狙いでいこう）、その先にあるシュートに入れるようになる。シュートに入ると、もうこのフロアには戻って来れないので注意。

B2F



スイッチを入れよう

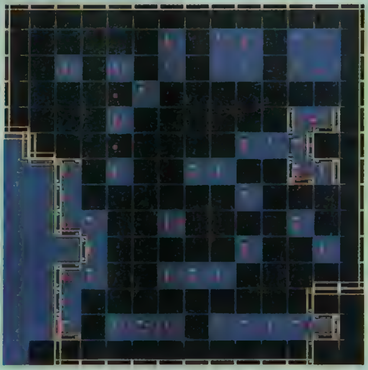
このフロアで重要になってくるのが、右上にあるスイッチ。これを入れるとハートを取れるようにもなるから、まずはここを目指そう。モルモラン鉱石はたくさん落ちているし、景品交換所を出現させることのできるカプセルもあるので、体力回復も楽にできるはず。でも、床から落ちないように注意しよう。



▲奥のスイッチを入れると３カ所のレーザー壁を消すことができる。タイムアタック時は、写真のように浴びせ蹴りでレーザー壁の右側をショートカットしよう。

▼目の前のレーザー壁は、このフロアにあるスイッチを入れれば消滅する。タイムアタック中でもない限り、このハートを取っておこう。後の戦いが楽になるからね

B3F



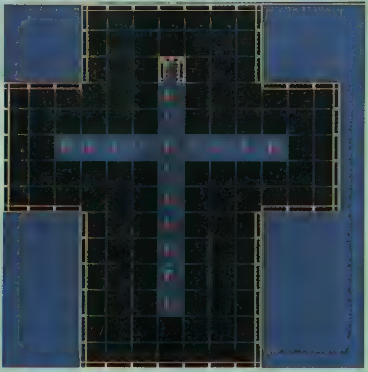
鍵を手に入れよう

鍵を使ってドアを開け、その奥にあるスイッチを入れよう。矢が飛んでくる踏み板や、小さな剣を飛ばしてくる剣がいやらしい位置に置かれているから、慎重に対処すること。通り抜けられる壁や転がってくる丸太にも注意。右下にはハートもあるが、取りにくい場所にあるため、挑戦するかどうかは各自の判断で。

▲マップのほぼ中央には、右下にあるドアを開けるための鍵が落ちている。鍵は踏み板の上に置かれているので、取るときには飛んでくる矢に注意しよう。

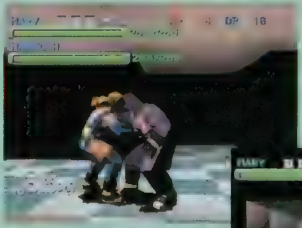
▼このドアの先にスイッチがある。このスイッチを入れると左下にあったレーザー壁も消えるので、ＢＩＦに通ずるエレベーターまで楽に行けるようになる。

B4F



エレベーターホール

このフロアからはＢＩＦ、Ｂ２Ｆ、Ｂ６Ｆという３つのフロアへ行くことができる。中央には体力が 263もあるマンモスが待ち構えているが、割と楽にリングアウトさせることができるので問題はないはずだ。一番上の壁にはスイッチが備え付けられている。大切なスイッチなので、忘れないうちに入れておこう。

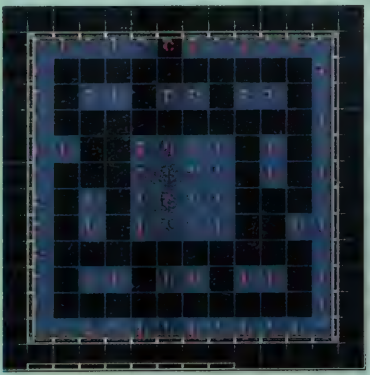


▲中央にいるマンモスとは✚の形をした場所で戦うことになる。リングアウト勝ちが狙いやすいので、投げるなり、押し出すなりしてさっさと勝ってしまおう。

▼このスイッチはＢＩＦにあるレーザー壁を消滅させるための物。これを入れておかないと先に進めないので、このフロアに来たらまずここに来よう

シュートで混乱しないように、敵を倒していこう!

B5F



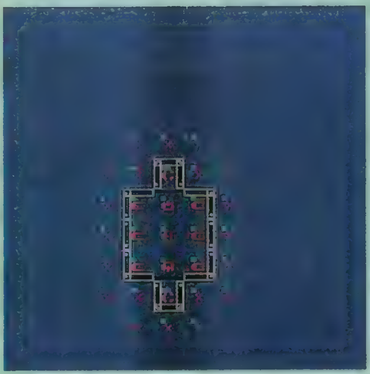
アイテムがいっぱい

謎解き要素がメインだった前半と、モンスターとの戦いがメインとなる後半とをつなぐ休憩所といった感じのフロア。ここには敵が出てこないので、のんびりと体力回復に努めよう。外周にそってモルモラン鉱石がたくさん落ちているので、これを景品交換所に持ち込んで肉や薬瓶を手に入れることもできる。

▲ロングジャンプを確実に決めないと、体力を減らすハメになる。とはいえ体力回復アイテムや景品交換所があるので、あまり心配する必要はないかも

▼矢印の先はB７Ｆへと続くシュート。一度入ると後戻りできないので、持っていくアイテムは慎重に選ぼう（体力に余裕があれば、取らなくても構わない）。

B6F



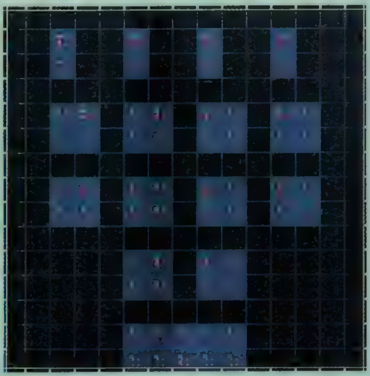
部屋が1つあるだけ

Ｂ３ＦとＢ４Ｆを結ぶ回廊。イベントらしいイベントはまったくないので、無理にこのフロアに来ることはないだろう。ここにはモンスターのブルーモルモランが１体いる。ただし、倒してもすぐに復活してしまう（新たなブルーモルモランが出てくる）ので、相手にする必要はない。さっさと通り抜けてしまおう。

▲ザコキャラとはいえ、次から次へと湧いて出てくるだけに油断は禁物。のんびりしていると、背後から攻撃されてムダに体力を減らしてしまうことになる

▼ブルーモルモランを相手にする必要はない。大きく避けるようにダッシュして、さっさとエレベーターに乗り込もう。ちなみに９体倒すと、もう出てこなくなる

B7F



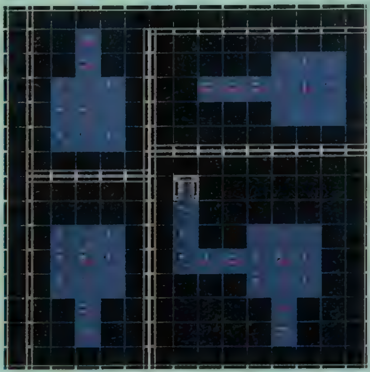
島がたくさんあるぞ

Ｂ５Ｆのシュートから落ちると、ここに来ることができる。このフロアは15もの小さな島から成り立っており、そのうち10カ所にはモンスターが待ち構えているのだ。上の方に４機あるエレベーターのうち、最終目的であるモルモラン原石のあるエリアに行けるのは１機だけ。効率よく進めば、４回戦うだけですむぞ。

▲モンスターとは狭いリングで戦うことになる。ＫＯよりもリングアウトを狙った方が、ダメージが少なくてすむ。ふっ飛ばせる技か、投げ技を狙っていこう

▼このエレベーターが正解だ。その他のエレベーターで降りると、ボス格のモンスターと戦うことになる。ここまできたのだから、ムダな戦闘は避けよう

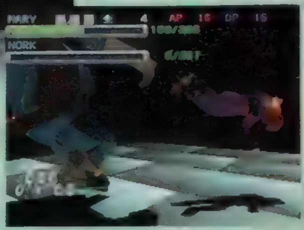
B8F



ウダンに勝つのだ!

このフロアは４つのエリアに分かれている。Ｂ７Ｆで乗ったエレベーターによって行けるエリアが決まってしまうので注意！　ただし、モンスターと戦わずにＢ７Ｆに戻ることもできるから、間違えたと思ったら再びエレベーターに乗り込もう。ラスボスのウダンは右下のエリアにいる。最後の勝負に全力で挑むのだ！

▲右下のエリアにはウダンが待ちかまえている。彼を倒さないとモルモラン原石が手に入らないので、絶対に勝とう！　ここでもリングアウト勝ちが狙えるぞ

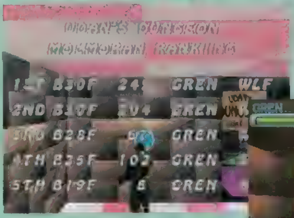


▼他のエリアにはマンモス、ノーク、ムーフーというボス格のモンスターが待ち構えている。地形が似ているけれど、マップを表示させれば間違えずにすむはず

レベル∞ ウダンズダンジョン

これまでのダンジョンとはケタ違いの難易度だ！

『トバル』というゲームの最終目的といえるのが、このウダンズダンジョンのクリアだろう。なにせ100以上の敵を倒さないといけないし、クリアするには30分以上もの時間がかかるのだ。プレイヤーには、アイテムを効果的に使う頭脳、敵と戦う際の格闘テクニック、そして長丁場を乗り切るだけの集中力が求められる。はたしてキミは、このダンジョンをクリアして、感動の(!?)CGムービーを見ることができるかな？

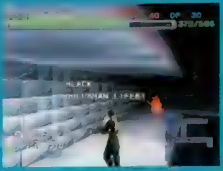


▲ランキング画面。他のダンジョンとは異なり、タイムではなく到達フロアが記録されている点に注目してもらいたい。目指せ、B30F !!

▼このダンジョンだけはエレベーターが一方通行。どこに落とされるかはランダムだし、上のフロアに戻ることもできないのだ。

角度を変えて、奥のアイテムをチェック

敵や壁がジャマで、落ちているアイテムの正体がわからないことがある。特に袋小路にある場合は、敵と戦ってでも取りに行った方がいいのか悩んでしまう。そんなときは、写真のように斜め方向から見てみよう



プレイヤーを待ち受けるモンスターは手強いやつらばかり！

ＲＰＧとは違い、クエストモードに出てくるモンスターを倒しても経験値が入るわけではない（ただし、ヒレ肉等のアイテムを落とすことはある)。つまり、すべての敵と戦う必要はないのだ。先へ進むのに複数のルートがある場合は弱いモンスターと戦うようにしよう。そのためにも、相手を識別してくれる本は必須アイテムといえるぞ。

パペット系、デュラハン系、モール系あたりとは比較的楽に戦える。その逆にアンシーン系、シルフ系、リザード系、マッドマウス系あたりには苦戦させられるだろう。スキの小さいコンビネーション技を出し続けたり、相手の攻撃を空振りさせてから反撃したりしていこう。どくろや薬瓶といった攻撃用アイテムも効果的に使おう！

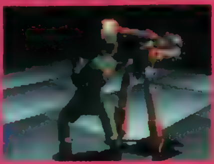
▲リザード系はしっぽ攻撃がやっかい。こちらの攻撃がガードされたら、すぐにしゃがみガードすると防ぎやすい。

▼中盤以降には体力が300を越えるモンスターも出てくる。アイテムに余裕があればハイパー化で押し切るのも手。

ライバルが敵として出てくるフロアに気をつけろ！

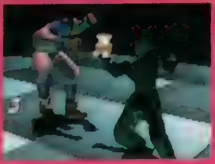
特定のフロアではトーナメントモードで戦ったライバルが中ボスとして登場する。このうち6つのフロアではルートが2つに分かれていて、対戦相手を選べるようにもなっているぞ(両者と戦うことも可能)。ここではリングアウトも狙えるのだ！

B4F ホム



◀レッドガードとの2択。最初の相手だけに問題はないはず。さっさと倒そう。

B7F オライムス



◀デュラハンとの2択。どくろを持っていることが多いので、当てられないように。

B10F ムーフー

◀このフロアはムーフー戦のみ。薬瓶が落ちているので、戦いに役立てよう。

B11F マリー

◀シルフィードとの2択。ハイパー化されるとつらいがそれでもマリーの方が楽

B14F イール

◀シルフとの2択。マリーの場合と同じく、イールの方が戦いやすいだろう。

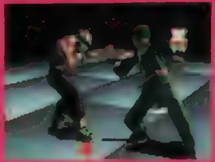
B17F エポン

◀レッドナイトとの2択。かなり手強いので、アイテムを惜しまず使おう。

B20F ノーク

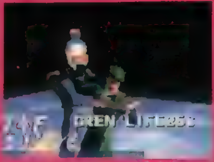
◀ここはノーク戦のみ。一度押し出され、復活後にリングアウト勝ちを狙う作戦も。

B21F チュージ



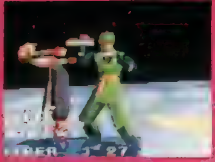
◀アーマーデーモンとの2択。ここでもまだ3分の2。集中力を持続させよう。

B24F グリン



◀アーマーシルフと連戦。ここからは両者を倒さないと、先に進めないのだ。

B27F フェイ



◀ゴールドナイトと連戦。ハイパー化して一気にけりをつけたいところだが……。

B30F ウダン

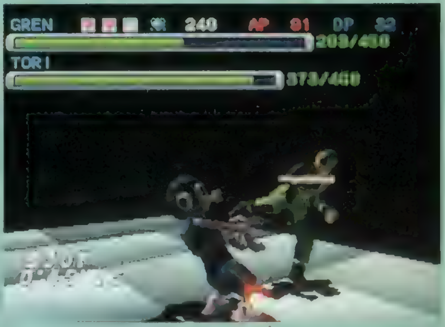
◀ラスボスである鳥山ロボと連戦。まずはウダンを倒すことに全力を尽くそう。

アイテムを有効に使わないと、かなりつらいのだ!

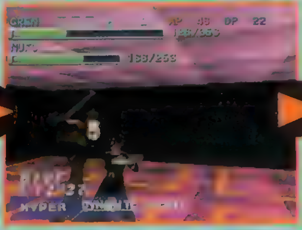
左のページをよく読めばわかるように、このダンジョンは地下30階まである。つまり、長期的な展望の元、着実にパワーアップしていく必要があるのだ。まずは攻撃力や防御力、ハートを増やすことを考えよう。このページの下半分で序盤のカギを握るフロアの攻略例を紹介しているので、参考にしてもらいたい。

アイテム	登場フロア
天秤	2、5、12、15、22、25
ランプ	3、16
壺	3、9、18
ハート交換所	5、16
カプセル	6、15
本	9、19

左の表は主要アイテムが手に入るフロアをまとめたもの（編集部で調べたものなので、抜けがあるかも…）。ごくまれに、別のフロアに登場することもあるようだけど、十分役に立つはずだ。アイテムを無理に取る必要がない場合は、さっさとフロアのボスを倒して先に進んでしまおう。ハイパー化するアイテム（HYPERの薬瓶とさくらんぼ）の使いどころにも注意を払うこと。敵キャラが集まっている場所で使うのが基本だが、余っている場合はその場で食べてしまってもいいだろう。


▲B30Fでの死闘。グリンのデータを見ればここまで順調にパワーアップできたことがわかるはず。これが理想！

▲B9Fで、フロアボスとの戦闘前にHYPERの薬瓶を使うと…。


▲B10Fにいるムーフーとの戦闘時にも、まだハイパー化していられる。

▲短時間で倒せれば、B11Fにいるマリー戦まで！　楽に倒せるのは大きい

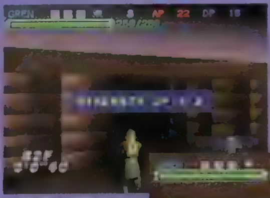
このダンジョンを攻略するためには序盤でのパワーアップが必要不可欠なのだ!

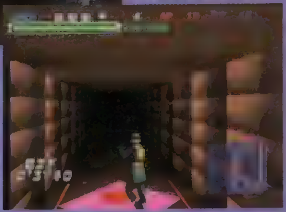
地道なパワーアップ作業を怠っては30ものフロアを戦い抜くことはできない。ここで紹介している例を参考にして、自分なりのパワーアップパターンを作り上げよう。

B2F 実質的な最初のフロアで、うまくパワーアップしたいところだが…

このフロアには天秤を始めとするアイテムがいつも落ちているし、[illegible]もある。この機会に攻撃力や防御力を[illegible]にアップさせよう。[illegible]

▲[illegible]


◀[illegible]


▶[illegible]

B5F 天秤を効果的に使ってハートを手に入れよう

ここにはハート交換所がある。アイテムのハートとは異なり、体力満タン時に上を通ることでハートを1つ増やせるようになっている。増やした直後は体力が1しかないので、体力回復アイテムを用意しておこう。

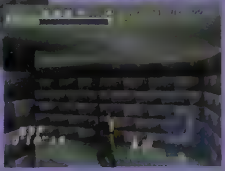
◀[illegible]

▶[illegible]

B9F 識別アイテムの本を忘れずに取ること！

今までは壺とランプを持ち歩いていたと思うけど、ここからはランプの代わりに本を持とう。また、このフロアには壺も落ちている。[illegible]

◀[illegible]


▶[illegible]

メインキャラ8人はクエストモードでこの技を狙おう！

純粋に戦いを楽しむトーナメントモードと、ダンジョン探索を楽しむクエストモードとでは、戦い方も異なってくる。もっとも大きな違いはアイテムの存在だ。アイテムを持っているときに「強上段攻撃、つかみ、強下段攻撃」をやろうとしても「投げる、食べる、置く」という別の行動になってしまうからだ。投げ技や強上段攻撃を使おうと思ったら、戦う前にアイテムを置くなどして手を空けておこう。

◀強上段攻撃のつもりが、相手の体力を回復するハメに…。

チュージ・ウー

虎開（⇨中）や宙転脚（⇦中）が当たると楽なのだが、中盤以降の敵はガードが固くなるため、そううまくはいかない。武風残鉄（上、上、中）も中段攻撃のスキが大きいため、ガードされると手痛い反撃を受けることになる。それでも、これらの技を使うしか……。

◀宙双腿（⇨⇨中）もうまく組み込んで戦いたい

▶ハイハー化したら、中を連打するのが楽だ

エポン

ミラージュコンボ（上、上、中、中）をメインに戦っていこう。ワンツーアッパー（上、上、中）で止めるよりも、当たれば確実にダウンを奪えるミラージュコンボの方がいいぞ。とはいえこの技も、ガードされると反撃されてしまう。過信は禁物なのだ。

◀オーロラレイン（⇨⇨中）はダウン攻撃にもなる。

▶ハイパー化したら中連打 少し間合いは離れるけどね

オライムス

数多くの打撃技を持っているオライムス。だが、役に立つものは皆無に等しい。カッターフック（⇨上）やマシンガンナックル（⇦上、上、上、上、上）、ガゼルアッパー（⇦中、中）あたりが当たればまだいいのだが……。投げ技を狙った方がいいかもしれない。

◀ナックルファイアー（⇦上、中、中）もイマイチ。

▶ハイパー化したら中と下を織り混ぜて連打しよう。

ホム

かなりつらい戦いとなるはず。ダブルアッパー（上、中、中）や仰天アッパー（上、上、中、中）、遠矢落し（中、中）などを狙っていこう。ただの下段攻撃であるローキックも意外と使える。攻撃力をアップさせれば、この技の方が頼りになるかもしれない。

◀円投げ（引きながら㊢）を決めるのが一番確実。

▶ハイパー化したら下を連打。中だとスキが大きい。

フェイ・プウスー

ワンツーアッパー（上、上、中）や雲前掌（⇨上、中、中）といった技を中心に戦っていこう。ボス格の相手に対しては、捨て身の技もある。地獄車（引きながら㊢）を出して両者リングアウトにしてしまうのだ。体力に余裕があれば、こちらは復活できるからね。

◀リングアウト勝ちを狙える場合は地獄車で道連れに

▶ハイハー化したら中　ガードされたら下も混ぜよう

イール・ゴガ

しっぽによる攻撃が効果的。敵は、やや離れた間合いからのテイルウィップ（中）や、遠距離で出したアクセルテイル（⇦上）を結構喰らってくれるからだ。このほかにも、マッドキック系（上、下×1～3、上）の下段攻撃部分も割と当てやすい。

◀スイングアッパー（⇨⇨中）はリーチがイマイチだ。

▶ハイパー化したら中のテイルウィップを連発しよう。

マリー・イボンスカヤ

投げ技がメインというマリーだけに苦戦を強いられるだろう。トリプルチョップ（上、上、上）からのアリスマッシュ（⇨下、中、中）を狙いたいが、相手につかまれてしまうことも多い。開き直って、投げ技主体で戦った方がいい結果が出るかもしれない。

◀投げを狙う時は食べられる物を最後に持たないこと。

▶ハイパー化したら、中を連打すればいい。

グリン　カッツ

ワンツーボデーブロー（上、上、中）が反撃を受けにくく使いやすい。コマンド入力に失敗するとボデーカッター（上、上、上、中）になってしまうが、こちらはスキが大きいので注意しよう。相手が反撃しようとして、最後の中に当たってくれることも多いけれど……。

◀ワンツーボデーブローを連発しているだけで勝てる。

▶ハイパー化したら中連打。下段をからめるとなおいい。

【コマンドの見方】⇨＝✚キーを相手方向に押す、➡＝✚キーを相手方向に押しながら、上＝上段攻撃、中＝中段攻撃、下＝下段攻撃、㊤＝上段攻撃（R1＋上段攻撃）、㊦＝下段攻撃(R1＋下段攻撃)、㊢＝投げつかみコマンド(R1＋中段攻撃)。

隠しキャラ登場！ その名もTORIYAMA ROBO!!

ウダンズダンジョンをクリアすると、突然ムービーが流れはじめる。そのムービーで宝箱から出てくるのは……あの鳥山ロボ！ 右の写真を見てもらえばわかるように、『トバル』のキャラクターデザイン＆世界設定を手掛けた鳥山明さんの自画像（!?）を彷彿とさせるキャラクターなのだ。ウダンズダンジョンのラスボスとして登場するこの鳥山ロボは、マイキャラとして使うこともできるようになっている。つまりクリアした時に流れるムービーは、それを示唆していたというわけ。使用条件は「ウダンズダンジョンをクリアする」とかなり厳しいけれど、がんばってチャレンジしてほしい！

鳥山ロボが持っている技には、ユニークな動きを持つ物もたくさんある。現時点では技のコマンドを紹介することはできないけれど、マイキャラ化に成功した人はいろいろと試してみよう。もちろん、彼でトーナメントモードやクエストモードをプレイすることも可能だ。

3人のボスキャラでもクエストモードをプレイできる！

ムーフー

クエストモードのエピソード２をクリアすれば、彼をマイキャラ化することができる。その体とは不釣り合いなほど長い手足を持つムーフーだけに、彼の攻撃にはリーチのある物が多い。これらをいかに駆使して戦っていくかがポイントとなるだろう。クエストモードでハイパー化したら、ヘンナーキック（「中、中、中」で出せる３連続のカカト落とし）からのスパイダークリープを狙ってみるのもおもしろい。

下、下、下

スパイダークリープ。いきなりその場に座り込み、その状態から３連続でキックを出す技。リーチがあるし、意表をつくことができる点も魅力だ。

下、中

ホーネットキック。スパイダークリープからの派生技で、しゃがみキックから立ちキックへとつなげる。この技を出すと、相手に背中を向けてしまうのが難点。

上、上、上、上

バタフライダンス。パンチやチョップを続けざまに４発出す技。両手でのパンチを出すこともあってリーチは短めだが、前進しながら出すので意外と当たる。

Sノーク

クエストモードのエピソード１をクリアすれば使えるようになる。名前からもわかるように「Sサイズのノーク」だけあって威圧感はほとんど感じられない。事実、リーチの短さは致命的で、最弱キャラといっていいのかも……。クエストモードでハイパー化したら、ビッグブリザード（２発で止める）を連発するといいだろう。R１を押しっぱなしにして△を連打すれば出せるので、操作も楽なのだ。

㊤、上、中

ビッグブリザード。大振りのパンチを３連続で出す技。３発目のパンチは１回転してから出すためスキは大きいものの、ダウン攻撃にもなるところがポイント。

立ち上がりに、中

バンザイアッパー。「ちゃぶ台返し」という説明の方がわかりやすい（笑）。しゃがむ必要があるし、リーチもそれほどないので、無理に狙う必要はないだろう。

中

ブラボーアッパー。全身を使った大振りのアッパーカットを出す。技の出は速い方なのだが、腕のリーチが短いため、空振りしてしまうことも多い。

ウダン

クエストモードのエピソード３をクリアすると使えるようになる。トーナメントモードのラスボスだけあって、使いこなせばかなり強くなれる。ただ、他のキャラと比べるとトリッキーな動きが多いので、自分で操作していて混乱してしまうことがあるかもしれない。ハイパー化したら、ホイップアンクルを使ってみよう。もっとも、現時点で紹介できない技に、もっと便利な技があるんだけどね。探してみよう！

中

ラビットタックル。小さくダッシュしてから相手に体当たりを喰らわせる。うまく当たれば正面にふっ飛ばせるが、ガードされてしまうと無防備状態になる。

㊤、上、中

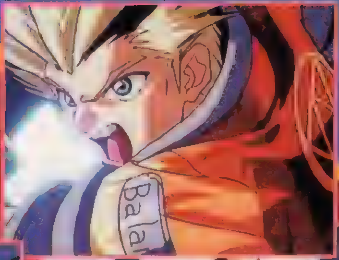
フリットキック。回し蹴りを２発出した後、足を振り上げるキック（サッカーでシュートする感じ）を放つ。強上段攻撃から始まっているため、出るのは遅い。

上、中

ホイップアンクル。右のジャブ、左のフックとパンチ攻撃を連続して出す技。技のスキがかなり小さいため、実戦でも多用していけるのがうれしい。

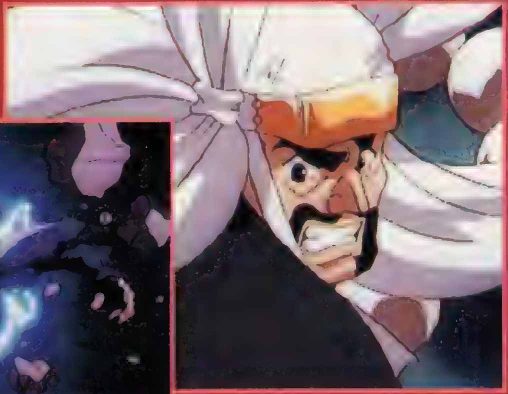
誰も知らない闘

初公開!



発表されるやいなや、プレイヤーたちの間に旋風を巻き起こした『サイキックフォース(以下PF)』。PS版の発売もいよいよ迫ってきた！　さまざまな超人的能力をもつ超能力者―サイキッカーたち。彼らの超常能力を駆使した手に汗にぎる闘いを、バッチリと紹介しよう！　準備はいいかな!?

これがPS版オリジナルの



オープニング・アニメーション!

PS版「サイキックフォース」で最も目を引くのが、このオープニングアニメだろう。プロデュースはスタジオライフの芦田豊雄氏。演出、作画監督を竹内浩志氏が担当。そして主題歌を歌うのは、なんと影山ヒロノブ氏なのだ！

その目で

C TAITO CORP. 1996

いが、今 始まる!

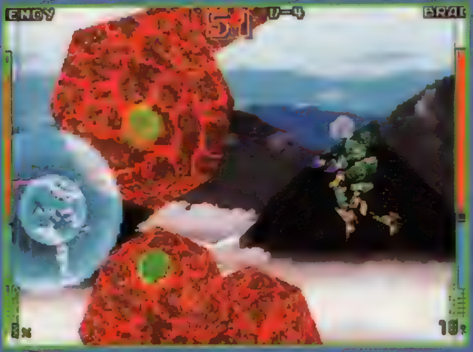
サイキックフォース
PSYCHIC FORCE

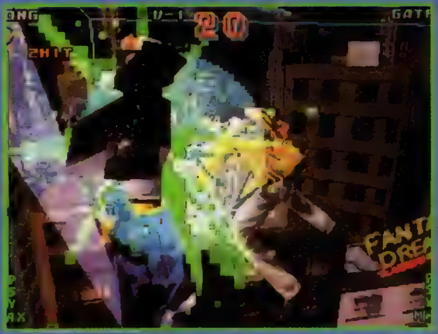
驚異の360°全方向対戦ACT登場!

時は西暦2010年、人々の知らないところで国家機関による超能力の研究が秘密裏に進められていた。そこでは、サイキッカーたちはまさに実験動物として扱われ、機密保持のために決して生きて帰されることはなかった……。

あるとき、そんな彼らを救おうとする1人のサイキッカーが現われた。彼は、テレパシーを使って世界中から強力なサイキッカーを集め、サイキッカーのための理想郷を造るべく秘密結社「ノア」を結成した。だが、彼の本当の目的は、サイキッカーによる世界征服だったのだ……。と、いうのが、「PF」の基本設定。プレイヤーは8人のサイキッカーの中から1人を選び、他のサイキッカーと闘いながらストーリーを進めてゆく。

このゲームの最大の特徴は、キャラが空中に浮いた状態で闘う、ということ。今までの格闘ゲームとは違い、360°すべての方向がバトルフィールドになっている。もちろん、今までの格闘ゲームの常識はほとんど通用しないと思ってもいいだろう。『PF』の闘いは常識をくつがえす、まさに超常の闘いなのだ!





バリアガード

「PF」のシステムの代表例が、このバリアガードだ。ガード中に✚キーを1回転させることで、あらゆる攻撃を100%ガードすることが可能なバリアを張ることができるのだ。

結界

サイキッカー同士の闘いのフィールドを区切る壁の様なもの。相手の攻撃をくらって叩きつけられると、衝突でダメージを受けた上に一定時間行動不能になってしまう。

しかと見よ!

PS版はアーケード最新版『EX』の移植なのだ!

現在アーケードには、「PF」のゲームバランスを再調整し、さまざまな要素をプラスした最新バージョン『サイキックフォースEX(以下EX)』が出荷されている。そして、PS版の『PF』のゲーム部分は、この「EX」から移植されるのだ。『EX』にはバランス調整の他にも、隠しキャラが最初から使える、キャラの色が4種類に増えた等の特徴があり、さらに楽しめるようになっているぞ。

▲バランス調整はもちろん、キャラの色が4種類に増えたのは結構うれしい。

サイキック フォース

ジャンル	3D対戦格闘	価格	未定
メーカー	タイトー	対応周辺機器	未定
発売日	10月予定		

超能力技コマンドを一挙公開！

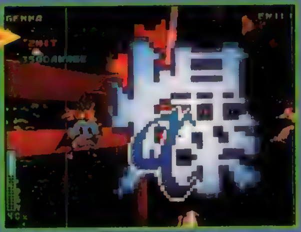
超能力技とは、サイキッカーたちが使う必殺技のこと。「超」能力だけに、普通の対戦格闘では想像も付かないような技が繰り出されるぞ。また、上下左右ありとあらゆる空間が闘いの舞台となる「PF」では、超能力技のコマンドは相手の位置に関係なく入力することができるのだ。覚えておこう。ちなみに、表の最後の%は、その技を使うとPSYゲージ（気力みたいなもの）をどれだけ消費するか、を表わしているぞ。

▼[illegible]

PS版オリジナルモードも充実しているぞ！

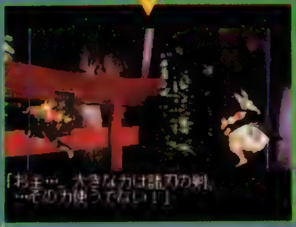
PS版には、アーケードと同じ闘いができる「アーケード」、ひたすら友達と対戦する「バーサス」に加え、無抵抗のCOMキャラ相手に連続技や超能力技の練習ができる「トレーニング」、闘いの前後に声優さんによるセリフが入り、途中で一枚絵によるデモが入ることで展開を盛り上げる「ストーリー」の4つのモードがある。サイキッカーになったつもりで遊ぼう！

トレーニングモード



▲COMキャラに攻撃すると、入力技や与えたダメージが表示される。難しい技などはここで思う存分練習しよう

ストーリーモード



◀8人のキャラごとに違ったストーリーが展開する。途中のデモでは声優さんの[illegible]

炎を使う熱血高校生。超能力技にも、相手に火炎を直接ぶつけるタイプの技が多い。

トライアングルヒートは、ヒットした相手を動けなくしてしまう技。決めた後は好きな技を入れてやろう。また、ヒット後に同じコマンドを入力するとその場で爆発する。

BURN

バーン

技名	コマンド	%
フレイムシュート	←→＋弱	30%
エクスプローダー	←→＋強	30%
トライアングルヒート	←↙↓↘→＋強	40%
バーニングトレイル	→→＋弱	45%
ゴッドフェニックス	←→→＋強	60%

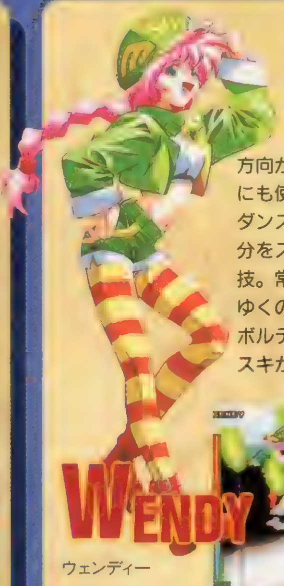
光を操る14歳の少年。プリズムリフレクターは直接攻撃力を持たない超能力技だが、シーカーレイを反射させることができる。シーカーレイは相手を貫通するので、プリズムリフレクターの配置（最大5個まで）次第で強力な攻撃ができるぞ。

EMILIO

エミリオ

技名	コマンド	%
シャイニングアロー	←→＋弱	30%
プリズムリフレクター	←→＋強	20%
シーカーレイ	↓↘→＋強	40%
プリズムシール	←↙↓↘→＋弱	40%
アークエンゼル	←→→＋強	60%

風を自在に操って闘う女の子。弧を描くように風の刃を飛ばすエアクレセントは、1と2では飛ぶ方向が違うのでフェイントにも使える。シルフィードダンスは、風をまとって自分をスピードアップさせる技。常に使いながら闘ってゆくのが基本になるだろう。ボルテックスストリームはスキが大きいので注意。



WENDY

ウェンディー

技名	コマンド	%
エアクレセント・1	↓↘→＋弱	30%
エアクレセント・2	↓↘→＋強	30%
シルフィードダンス	←→＋強	35%
ボルテックスストリーム	→→＋弱	45%
アースゲイル	←→→＋強	50%

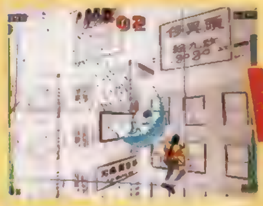
妻子をサイキッカーに殺され、復讐するために対サイキッカー用のサイボーグになった男。パイルバンカーは、ブーストアームの発射直後にコマンドを入力することで出せる技だ。普段はそのまま殴っている腕で相手を捕まえて近くに引きつけ、ヒジのパイルバンカーで攻撃する技になるぞ。

GATES

ゲイツ

技名	コマンド	%
ブーストアーム	←↙↓↘→＋強	30%
パイルバンカー	←↙↓↘→＋強	30%
スタンコレダー	←→＋弱	30%
プラズマカノン	←↙↓↘→＋弱	45%
オールレンジミサイル	←→→＋強	60%

香港の貿易会社の社長で、時間を操る能力を持っている。空間から剣を飛ばす戒めの洗礼は、ヒット直後に←→→＋弱強で、さらに12本の剣を召喚、ヒットさせることができる。虚空の幻影は攻撃を受けたときに入力すれば、ダメージを回避できるぞ。他にもテレポート（次元の瞬き）や分身（運命の選択）、時間停止（完全な世界）など、特殊技が多いのがウォンの特徴だ。



WONG
ウォン

技名	コマンド	%
次元の瞬き	←→＋弱or強	30%
運命の選択	↓↘→＋弱or強	30%
虚空の幻影※①	→→＋弱	30%
戒めの洗礼	→→＋強	40%
完全な世界	✚キー1回転＋強	100%

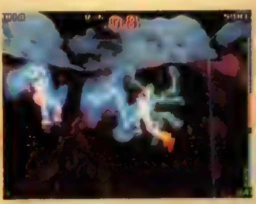
重力使いの2重人格者。アステロイドベルトは自分の周りに隕石をまとう技。完全に技が出るまで時間がかかるが、まとってしまえば攻防一体の頼もしい技だ。サテライトフォールはアステロイドベルトの隕石を飛ばす技。PSYゲージを消費せずに攻撃することが可能。

BRAD
ブラド

技名	コマンド	%
メテオハンマー	←→＋弱	30%
メガプレッシャー	→→＋弱	40%
グラビティー∞	←→→＋強	50%
アステロイドベルト	←↙↓↘→＋強	60%
サテライトフォール	←↙↓↘→＋強	特殊

ウォンの私設研究所で造られた人工生命体。サイキックパワー増幅装置を内蔵しており、電気を操る超能力を使うことができる。マグネットアンカーは、当たった相手を自分のほうへ引き寄せるという特殊な技。引き寄せられた相手はしばらく無防備な状態になってしまうので、このスキに連続技を叩き込んで大ダメージを与えてやろう。

SONIA
ソニア



技名	コマンド	%
エレクトリッガー	←→＋弱	30%
マグネットアンカー	←↙↓↘→＋弱	40%
ギガンティックドリル	→→＋弱	40%
テラディスチャージ	←→＋強	50%
エクスキュージョン	←→→＋強	50%

呪符を使う退魔師。世界を覆う魔の根源を倒すために闘う。呪縛殺は単体で与えるダメージは少ないが、ヒット直後から✚キー↑↙→←↘↑中立で弱強、ガード＋弱、ガード＋弱強とタイミングよく入力していくと、呪符が爆発して大ダメージを与えることができるのだ。

GENMA
玄真

技名	コマンド	%
連炎符	←→＋弱or強	20%
鬼火魂	→→＋弱	30%
降雷珠	←↙↓↘→＋弱	40%
符護術※①	←↙↓↘→＋弱強	50%
呪縛殺	←→→＋強	60%

※①ダメージを受けたときに入力

そして謎のサイキッカー、キースとは…?!

バーンの親友で、氷を自在に操るサイキッカー。秘密結社「ノア」のリーダーでもある。アーケードの「PF」「EX」では最初から使えるようになっているが、このPS版ではいったいいつ、いかなる状態で登場するのかはまだ謎のベールに包まれている。1つだけ分かっていることは「ノア」のリーダーである彼は、自分の知らないところで闘うサイキッカーたちになんらかの形で接触してくるだろう、ということ。はたして、彼の目的は一体……?!

KIETH

オリジナルグッズが当たる！「サイキックフォース」発売記念キャンペーン実施中!!

「サイキックフォース」の発売を記念して、Tシャツやテレカなどの特製オリジナルグッズが当たるキャンペーンが実施されているぞ！「サイキックフォース」のポスターが貼ってあるお店にハガキを持っていき、店印を押してもらおう。そのハガキに必要な項目を書いたら、9月20日までにタイトー（神奈川県）へ届くようにポストに入れるんだ！　くわしくは店頭でね！

スターグラディエイター

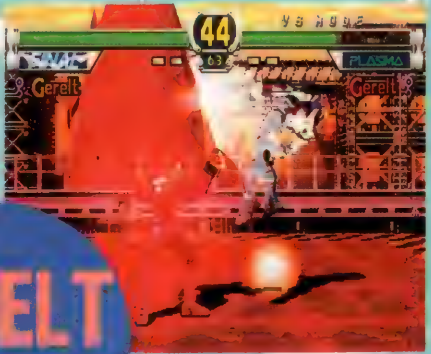
多彩な新システムが満載の3D格闘ACT『スターグラディエイター』。このゲームの最大の魅力は、華麗な技の連携にある。今回はそれら華麗な連続攻撃、プラズマコンボからの派生技、プラズマファイナルを各キャラ別に紹介するぞ！

スターグラディエイター

ジャンル	3D格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	10月25日		2P対戦可

プラズマコンボの最終形をここに紹介！

このゲームでは、縦斬り、横斬り、キックの3つのボタンを一定の順番で押すだけで、最大5段までの強力な連続攻撃を組み立てることができる。これがプラズマコンボだ。このプラズマコンボを決められたルートで5段目まで出したときに限り、キャラ別のコマンドを入力することで、すさまじい破壊力を秘めた追加技を出せる。これが禁断の決め技、プラズマファイナルだ!!



GERELT

相手を宙に舞い上げ突きまくる。A➡A➡B➡A➡Aのあと、A連打だ。

HAYATO

相手に突き刺した剣を抜き、ジャンプ回転しながら倒れている相手に剣を振り下ろす。コマンドはA➡A➡B➡A➡Aのプラズマコンボ完成後、✚キー上＋Aだ。

VECTOR

転ばせた相手をハンマーで殴りつける。B➡A➡B➡A➡Kのあと、Kボタンだ。

ZELKIN

相手を空中からたたき落とす。A➡K➡K➡B➡Aのあと✚キー上＋A。

※Aは縦斬り、Bは横斬り、Kはキックを表しています。

SATURN

ヨーヨーで相手を斬り刻む。A➡A➡K➡K➡Bのあと、Bで出せるぞ。

GORE

巨大化しながら相手を斬り上げる。B➡A➡B➡A➡Bのあとに Aボタンだ。

RIMGAL

相手にかみつき、振り投げる。A➡A➡K➡B➡Aのあと、Kボタンで出せる。

決めろ!

JUNE

リーチ不敗のサマーソルトキック。当たると回転して相手の背骨を折り、お尻でフィニッシュをきめる。K➡K➡B➡K➡Kのあとに✚キー上+Kボタンだ。ほとんどがキック攻撃なので、プラズマリフレクトなどで反撃される危険は少ないぞ。

GAMOF

相手を地面に引きずり倒し、空中に放り上げて最終的にバックブリーカーを決める豪快なコンボ。B➡A➡K➡A➡Bのプラズマコンボを出したあとにAボタンで出すことができる。コマンドが簡単なワリに与えるダメージが大きいのだ。

プラズマファイナル!!

©CAPCOM 1996

©1996 PIONEER LDC.INC. ©TECMO,LTD.1996

©1994,1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©AIC·PIONEER LDC/XING ©1996 PIONEER LDC,INC.

※価格はすべて税込みです。

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

PlayStation
はるかぜ戦隊
Vフォース
突如、金星の軌道上に巨大光源体が出現……
これが、かつて繁栄した金星文明の末裔達による
新たなる戦いの幕開けだった。
そして、金星の地中深く封印された
究極兵器HN-01が再びその姿を現した。
葵三姉妹を中心に戦う美少女戦略SLGの決定版!!
蒼空の女神達（ヴィーナス）が甦る。
ふんだんに盛り込んだアニメーションは、なんと60分以上!
動画枚数にして、15,000枚!!
豪華声優陣を率いて、
今ここに究極のビジュアルが出現!!
CAST
11月15日発売予定
初回限定特典
『はるかぜ戦隊Vフォース』
プロモーションビデオ
プレゼント!!
© VING 1996
VING
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
A2C
Acti-Art Corporation
盗掘者として屍をさらすか、英雄として秘宝を手にするか。
ヒーロー
失われた財宝をめぐり、
謎と冒険がマルチストーリーで展開する、
フルポリゴン・アドベンチャー。
ノット・トレジャー・ハンター第1弾！
NOT TREASURE HUNTER
ノットトレジャー ハンター
※画面写真は開発中のものです。
Illustration by 末弥 純
ACTI-ART PRESENTS
PRODUCE BY YUJI AZUMA DIRECTION BY MASAAKI MATSUDA MUSIC BY KAZUYOSHI FUJINO
PROGRAM BY FUMINORI OHSUGI ART BY TOSHIMI TANAKA
STARRING BY SHYUICHI IKEDA / KANETO SHIOZAWA
`96 11月 全国一斉発売!!
予価 ¥5,800 (税別)
●価格はメーカー希望標準小売価格です。
●表示価格は税別になっています。
〒556 大阪市浪速区敷津東3-7-10 タカミビル6F TEL.06-636-5999
株式会社アクティアート

電撃PSはRPGの味方です
G.G.o RPG
レッツゴー
FFⅦ
女神異聞録ペルソナ
テンションン
スペクトラルタワー
やがて来るRPGのために
もうすぐ来るRPGのために
心の準備は大丈夫ですか？
来ますよ……嵐のような感動が

最新
ビジュアルで綴る
『FFVII』ワールドガイド

飛空艇「ハイウインド」で巡る
ファイナルファンタジーVIIの世界

ついに出た！　待望の飛空艇登場で、『FFVII』の世界がより大きく広がる！　さっそく飛空艇ハイウインドに乗って、未知の世界をひと足お先に体験だ！　最新画面満載で、体験版（発売中の『TOBAL No.1』に同梱）だけではわからない『FFVII』の本当の凄さが見えてくる。

©スクウェア　イラスト／野村哲也　※画面はすべて開発中のものです。

白銀に輝く巨体が、大空を舞う!

◀飛行機とも船ともいいがたい独特なフォルム　ボディには、"HIGH WIND"の文字も見える

◀大空を駆けるハイウインド。見たところ、本体に武装はないようだが？

◀どこかの村の上空を飛ぶ飛空艇。その巨大さがよくわかる

交通機関 1

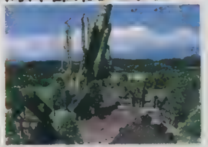
つιに姿を現した『FFⅦ』の飛空艇!
飛空艇「ハイウインド」

『ファイナルファンタジー』の世界では、もはや欠かすことのできない存在である飛空艇。今回の世界を旅する空のお供は、銀色のボディを持つ飛空艇ハイウインドだ。具体的な性能などは不明だが、船体下部にスクリューらしきものが見えるので、海中の移動も可能と推測できる。また、『FFⅥ』のような、冒険の拠点となる可能性も高いぞ。

ファイナルファンタジーⅦ

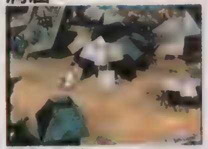
ジャンル	スクウェア	価格	¥5,800予定
メーカー	RPG	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

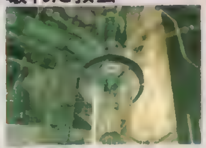
『FFⅦ』ワールドの見どころ

78 海洋都市ジュノン

79 ロケット村

79 牧場

80 列車墓場

81 洞窟

82 スラム街

84 壊れた教会

85 機械塔

86 魔晄都市ミッドガル

87 海底宮殿

JUNON

●海と軍事に興味がある人に

海洋都市 ジュノン

巨大な砲台を備えた紅の巨大都市

巨大な砲台に守られた、洋上に浮かぶ巨大都市ジュノン。その要塞さながらの景観から察するに、おそらくは軍事上の重要な拠点と推測される。都市の頭上にそびえる砲身が今も機能するのかは不明だが、その威圧感は見る者を圧倒する。これだけの軍事施設があるところを見ると、この世界にも大勢力同士の争いがあったようだ。右端の発着場にある、2機の飛行機のようなものも気になるところ。

▶砲門は、いったい何を狙っているのだろうか？　その目的は、攻撃か、それとも防衛か？　都市に住む人の生活は？　興味深い謎はつきない。

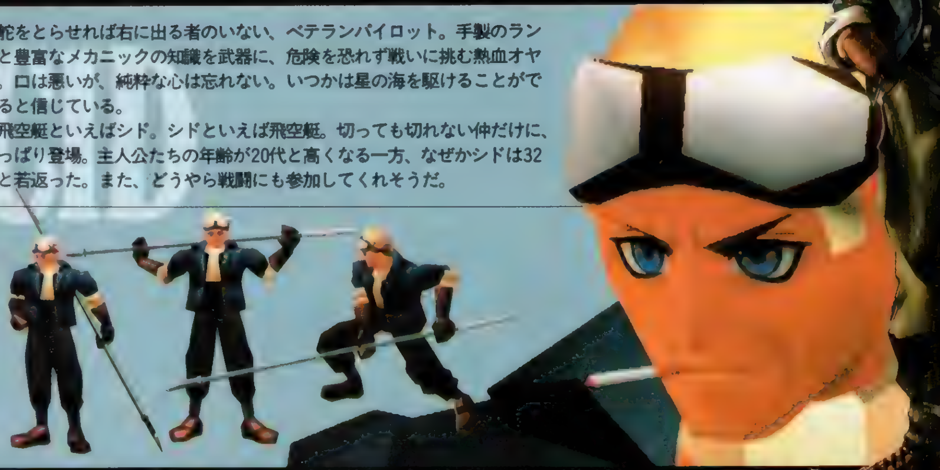
巨大な砲門が狙っているものは？

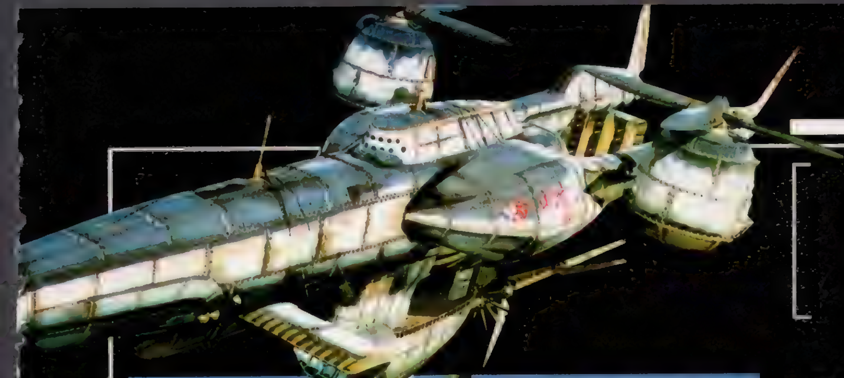
CHARACTER GUIDE 1

大空の案内人「シド」

舵をとらせれば右に出る者のいない、ベテランパイロット。手製のランスと豊富なメカニックの知識を武器に、危険を恐れず戦いに挑む熱血オヤジ。口は悪いが、純粋な心は忘れない。いつかは星の海を駆けることができると信じている。

飛空艇といえばシド。シドといえば飛空艇。切っても切れない仲だけに、やっぱり登場。主人公たちの年齢が20代と高くなる一方、なぜかシドは32歳と若返った。また、どうやら戦闘にも参加してくれそうだ。





VIL.ROCKET

ロケット村

古びたロケットのふもとに開けた村

●奇妙な場所に興味がある人に

巨大なロケットの残骸のそばに、寄り添うように開けた小さな村。この奇妙なアンバランス加減が、この村の大きな特徴だ。村を見守るかのようにそびえ立つ古ぼけたロケットは、おそらくもうロケットとしての機能はないだろう。このロケットと村にどんな因縁があるのかは、実際に村を訪れて聞いてみるしかない。といっても、村の住人かロケットの意味を知っているかどうか、わからないが。

▶村に住む人々は、どことなく素朴そうな雰囲気。ロケットさえなければ、平凡な村。

THE RANCH

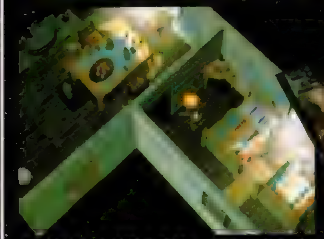
牧場

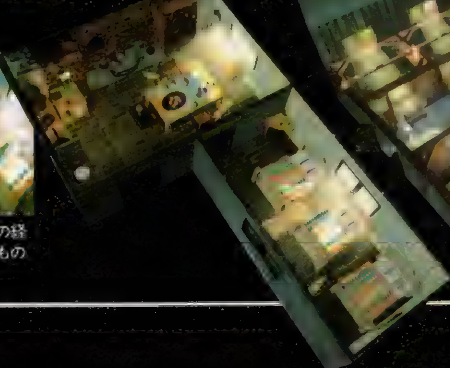
緑に囲まれたのどかな牧場 そこで飼育されているのは?

●穏やかな自然を愛する人に

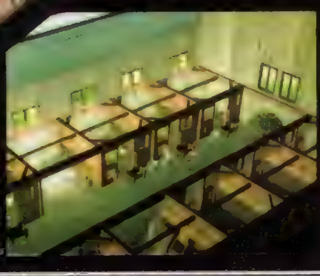
▲牧場の周囲の風景。あるのは、井戸、飼育場、サイロ、宿舎、そして柵。その他には、緑しかない。非常に環境の良い場所だが、少し寂しい感じもする。

田舎の村などでよく見られる、ありふれた牧場。どの世界でも、牧場というのはあまり変わりばえしないようだ。ここで何が飼育されているのかは、今はまだわからない。しかし、内部の飼育場の広さから察するに、馬や牛といった割と大きめの動物が育てられているようだ。ひょっとすると、この世界のチョコボが飼育されているのかもしれない。もしそうだとすれば、できるだけ早く訪れてみたい場所だ。





▲宿舎らしき部屋の内部。ここに牧場の経営者が住んでいるのだろうか? とてものどかな雰囲気。



▶飼育場内部。人間との対比から、大きめの動物が飼われていると判断できる。

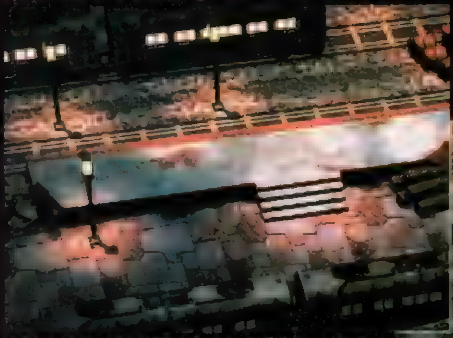
THE DUMP OF TRAINS

●恐怖体験をしてみたい人に

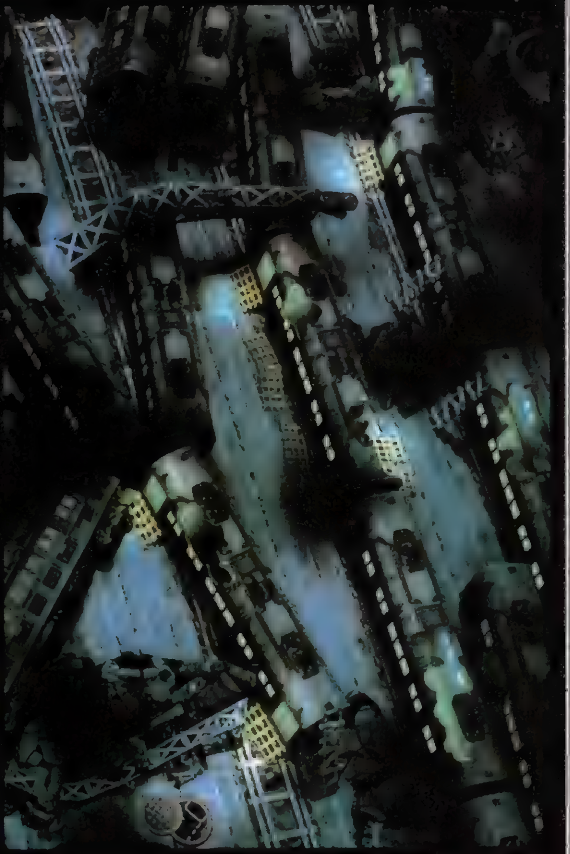
列車墓場

走ることのできなくなった列車たちが眠る場所

　この世界の交通手段において、列車は非常に重要な位置を占めている乗物だ。大都市の中を力強く走る列車たちは、まさに走るために生まれてきた、鉄の巨人といえる。しかし、ひとたびその役目を終えたとき、彼らは無惨にもこの場所に屍をさらすことになる。もし列車に魂があるのなら、彼らの怨念の声が聞こえてきそうだ。深夜にこの列車墓場を訪れたら、もう一度走りたいと願う彼らの声を、聞くことができるかもしれない。



役目を終えた
列車たちが
静かに横たわる

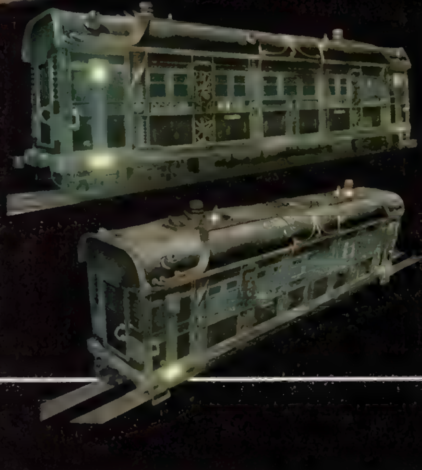


▲▶役目を終えて、放置されている列車たち。ものすごい数を考えると、列車自体の寿命はとても短いのかもしれない。解体もされずに置き去りになっていることには、何か秘密があるのだろうか？　墓場の場所は、どうやら使わなくなったターミナルのようだ。

交通機関 2

魔晄都市を走る最新列車
神羅百式

　魔晄都市ミッドガルを走る列車、神羅百式。体験版のオープニングでクラウドたちが乗っていた列車と同型と思われる。このときは自分では操作はできなかったが、魔晄都市ミッドガルの中枢を走っている列車だけに、その後、再登場する可能性も十分ある。また、単なる交通機関としてだけでなく、重要な役割を持っている可能性も……!?



機関車

　非常に力強いイメージを持った、神羅百式。これが街中を疾走する場面は、体験版でも見ることができる。強烈な印象を残してくれただけに、ぜひ再登場してほしいところだ。

貨物車

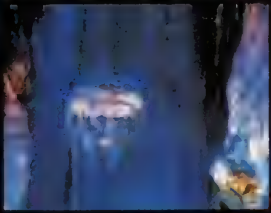
　こちらは、同じく神羅百式の貨物車部分。写真をよく見ると、車体に「危」と書かれたプレートが貼られている。何か、危険な物質を運ぶための、特別な貨物車なのか？

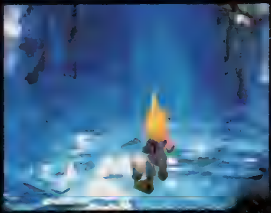
THE DUNGEON

●ダンジョン内が一番落ち着く人に

[洞窟]

怪しくも美しい
前人未到のダンジョンが、
まだまだ存在している!





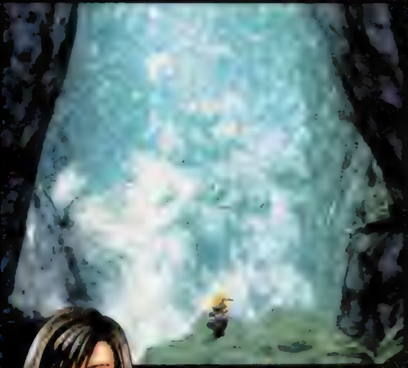
何かの鉱山の内部?

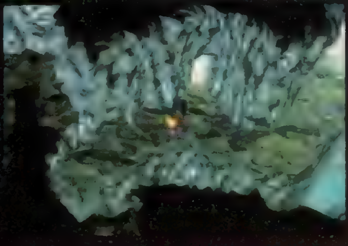
▲上空から光が差し込んでいるダンジョン。あまり広くはないが、宝箱のようなものも見える。上からの光の照り返しで、ダンジョン内全体が水晶でできているようにも見える。

高度な文明が栄えているとはいえ、この世界にはまだまだ危険なダンジョンが多く存在している。それもまたこの世界の醍醐味でもあるが。ここに紹介したのは、数あるダンジョンのほんの一例だ。鉱山のような洞窟にはお宝らしき姿も見えており、一獲千金の予感も。とはいえ、こういった場所には得てして危険なモンスターが棲み着いているので、ご用心。景観の美しさに惑わされてはいけない。

山腹のダンジョン?

◀▼かなり入り組んでいて、複雑そうなダンジョン。洞窟を抜けると、険しい崖っぷちに立たされる。かなり高い場所にあると思われる。





女だからって、甘く見るんじゃないよ!

CHARACTER GUIDE 2

アバランチの面々を導く女格闘家 「ティファ」

明るい性格で仲間を勇気づける、反神羅組織アバランチの中心メンバーの1人。かわいい顔をしながら、己の拳1つで敵と戦う格闘術の使い手だ。クラウドとは幼なじみで、少なからず好意を抱いているらしい。

長い黒髪と赤い瞳（と巨乳）が特徴的な女性。明るく元気なキャラクターで、先に発表されたエアリスとは対照的なヒロインだ。待ちに待った、活発系の美少女（…少女というにはチト若くない？）登場。20歳。

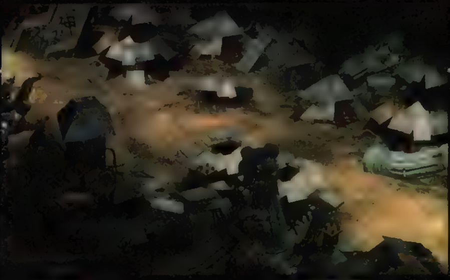
THE SLUM

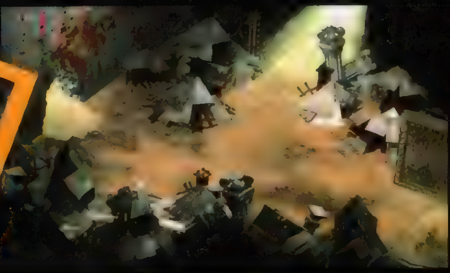
●現実の厳しさを知りたい人に

スラム街

巨大都市のもう1つの生活圏

高度に発達した大都市につきものの暗部、スラム街。ここ魔晄都市ミッドガル最下層に広がるスラム街は、相当な広さがあるようだ。かなり治安は悪そうだが、別に悪人や罪人しかいないわけではない。興味のある人は訪れてみるのもいいだろう。エアリスの家もどこかにあるはずだ。ここでは、そのスラムから主に民家が集まっている5番街と、主に店舗が集まっている7番街を紹介していこう。





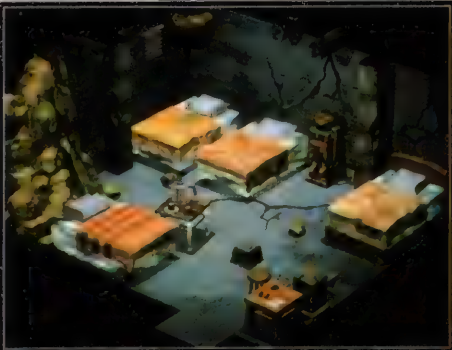
▼つぎはぎだらけの民家。ここに住む人々の生活は、かなり厳しいようだ。

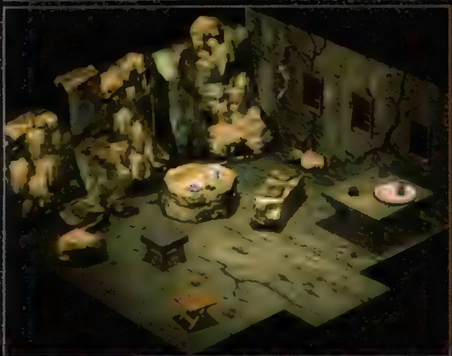
スラム5番街

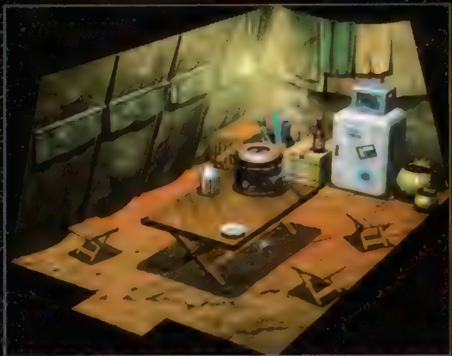
スラム5番街は、主に民家が集まっている地区。ここには明かりがほとんどなく、街全体がかなり薄暗い印象だ。上の写真を見ると、街は巨大な円筒状の建物を取り囲むように、広がっているようだ。この円筒状の建物は、もしかしたら、魔晄都市ミッドガルの基部なのかもしれない。人々はこれを見上げながら、何を想うのだろうか？

近代都市の最下層に広がる大都会の裏の顔

▲▶民家の屋根に登ると、円筒状の建物がよく見える。

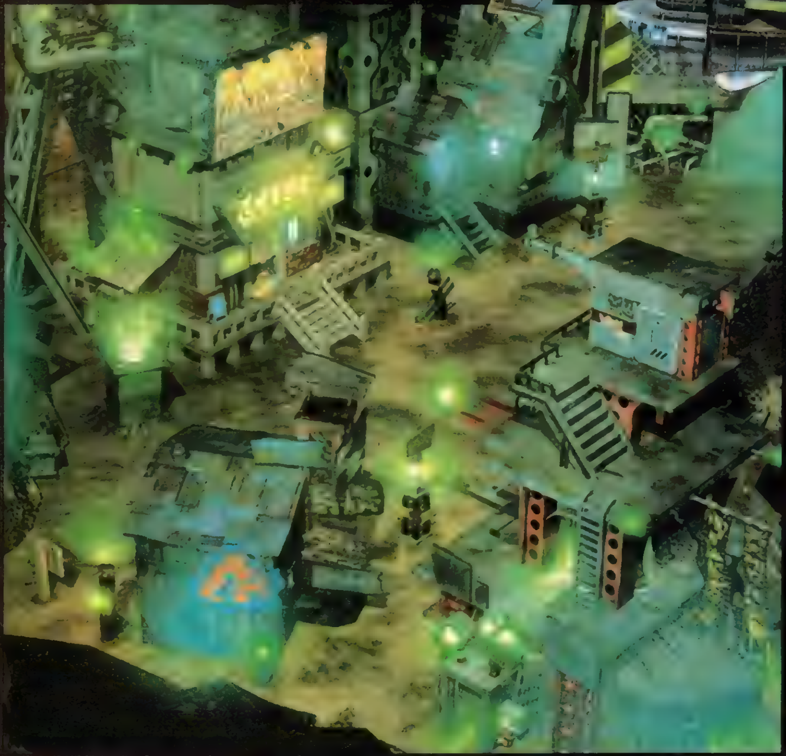






スラム街の生活

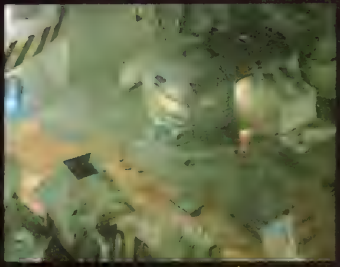
スラム街に住む人々の生活とは、いったいどのようなものなのか？　スラム街にある民家の一部をのぞいてみると、岩肌がむき出しになっていたり、テントが張ってあったりと、実に質素であることがわかる。ベッドがあることすら稀で、とても安息とは言いがたい。右上の3角のテントの中をよーく見ると、なぜか日本地図らしきものが掛けてあるのだ。

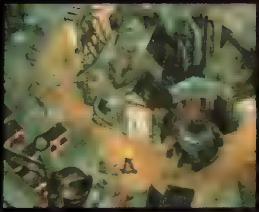


スラム７番街

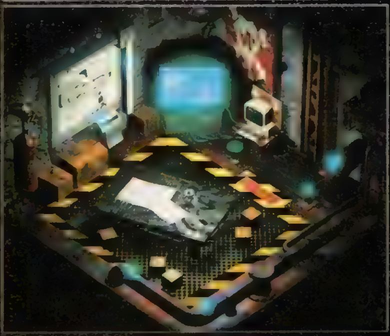
５番街とはうって変わって、どことなく明るい雰囲気のする７番街。ここは主に、酒場などのお店が集まっている地区のようだ。どの建物もなかなかしっかりとした作りで、街のあちらこちらには明かりが灯っている。開拓時代のアメリカ西部を思わせる地区だ。荒っぽいながら、頼もしさやしたたかさが感じられる。中でも、"TEXAS"の看板が掛かった建物は、ひときわにぎわっていそうな様子。ここはおそらく酒場だろう。また、手前にある４階建ての堅牢な建物も気になるところだ。

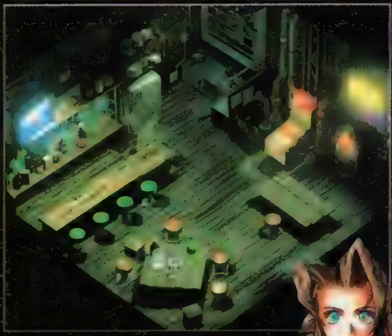
劣悪な環境の中、それでも人々はたくましく生きる

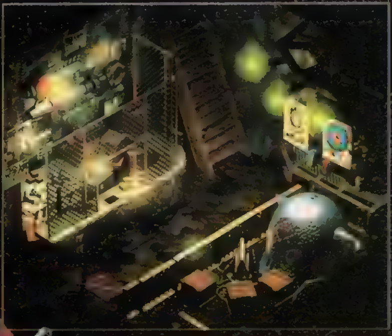




◀▲スラムの街並みは、ミッドガルとはかなり違った印象を受ける。上の写真のバスは、乗物ではなく、家代わりのようだ。スラムに住む人人との出会いに期待しよう







スラム街の商い

スラム７番街にある店舗の数々。中央にあるのが酒場で、右はおそらく武器屋だろう。ごっついアームが見える。しかし、左端のお店が何なのかは不明。もしかして、アバランチのアジトなのでは？

CHARACTER GUIDE 3

スラム育ちの可憐な美女「エアリス」

ミッドガルの街で花売りをしていた22歳の女性。ふとしたきっかけでクラウドたちと出会い、やがて大きな役割を果たすことになる。謎めいた外見通り、不思議な能力で、数々の魔法を使いこなすことができる。

すでに何度も紹介してきたが、ご覧の通りイラストがリニューアルされてかなり大人っぽくなった。召喚魔法が使えることも、体験版で確認できる。今後はティファとのヒロイン争いが繰り広げられるだろう。

AERITH

▼エアリスは、数々の魔法を使いこなす。特に回復魔法や召喚魔法は、彼女の独壇場。

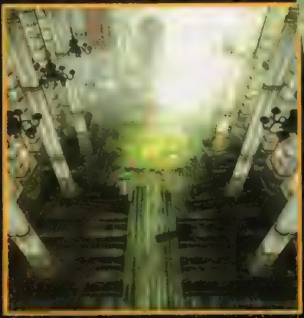
THE DESTROYED CHURCH

●神秘体験をしたい人に

壊れた教会

今は使われなくなった、古い教会
無惨に破壊されたこの教会で
待っているものは何か?

教会なら、あちらこちらの街や村に存在していると思われるが、中でも特に興味深いのがこの壊れた教会。写真ではちょっとわかりにくいが、巨大なロケットが壁を突き破っており、おそらく、そのせいで教会が朽ち果ててしまったようだ。先に紹介したロケット村といい、この世界のロケットはよく落ちるようだ。ロケット自体が、かなり古くなっているところをみると、もう爆発の危険はなさそうだ。しかし、このような教会では、神への祈りなどとても通じそうにない。



わずかな光のもとに集まる小さな生命

▼教会の天井に開いた穴から太陽の光が差し込み、その陽光が当たる床にだけ、きれいな花たちが咲き乱れている。生命の強さを感じさせる、なかなか印象深い光景だ。

▶天井にぽっかり開いた大穴。そこから入る光は、どこか神聖なイメージ。

CHARACTER GUIDE 4

紅いたてがみを持つ謎の獣

「レッドXIII」

燃えるように真っ赤なたてがみを持った、獰猛(どうもう)そうな獣。しかし、その外見とは違い、人間をも超える知能を持つと噂されている。

戦闘では、鋭いツメとキバを使った接近戦を得意とするキャラのようだ。しかし、本名を含めたその他の素性はいっさい不明。

●高いところが好きな人に

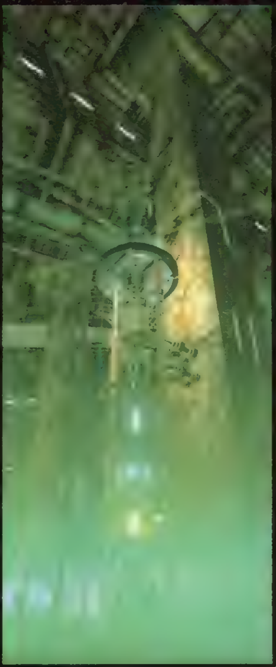
THE MACHINE PILLAR

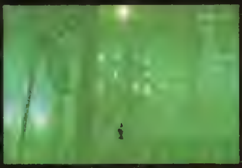
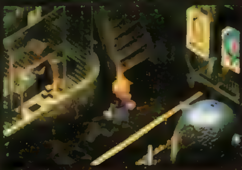
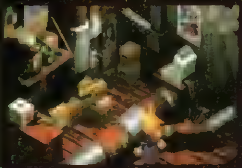
機械塔

遥か上空にそびえる巨大な塔 その役割とは何か？

建物の内部にそびえる謎の塔。延々と続く螺旋階段を登った最上階には、巨大なサーチライトが四方を照らしている。塔のある場所は、周辺の光景から見ておそらくスラム街の中。しかし、塔が何のために存在しているのかについては、はっきりしない。スラム街とミッドガルをつなぐ塔なのか、それともスラム街を監視する塔なのか？　もし後者だとしたら、スラムの人にとってはありがたくない施設ということになるか……？

頂上にあるものは…



CHARACTER GUIDE 5

正義感あふれるアバランチのリーダー

バレット

反神羅組織アバランチのリーダー。右腕に仕込まれたガンで戦うパワータイプのファイターで、正義感の強い豪傑。過去にある事件で妻を失っており、現在はマリンという一人娘と一緒に暮らしている。

体験版でもおなじみのバレットも、イラストがリニューアル。さらに精悍な顔つきになった。年齢も、当初の40歳という設定から、35歳へと若返ってしまった。

▼野外での戦闘シーン。パワーだけでなく、魔法を使うこともできる。

MIDGUL

●誰もが一度は訪れる街

魔晄都市 ミッドガル

高度な文明の象徴である巨大都市は、『FF』ワールドへの入口

神羅カンパニーの看板が掲げられた巨大な建物を中心にして、放射状に広がった巨大な都市。外壁を取り囲むようにして並んでいる8基の魔晄炉から、魔晄と呼ばれるエネルギーを抽出し、そのエネルギーを使って大勢の人々が生活をしている。

しかし、魔晄は有限の資源であり、この星そのものの命であるともいわれているため、魔晄炉を支配し、政治を動かす神羅カンパニーに反感を抱いている人も多い。街でテロ活動を行っているアバランチも、そんな人たちで結成された組織だ。

▲ミッドガルの駅で、列車から降り立つクラウド。目的はミッドガルの中枢である、魔晄炉の破壊だ。

▼ミッドガルの都市内部の風景。非常に近代的だが、どこか退廃的な雰囲気を漂わせている都市だ

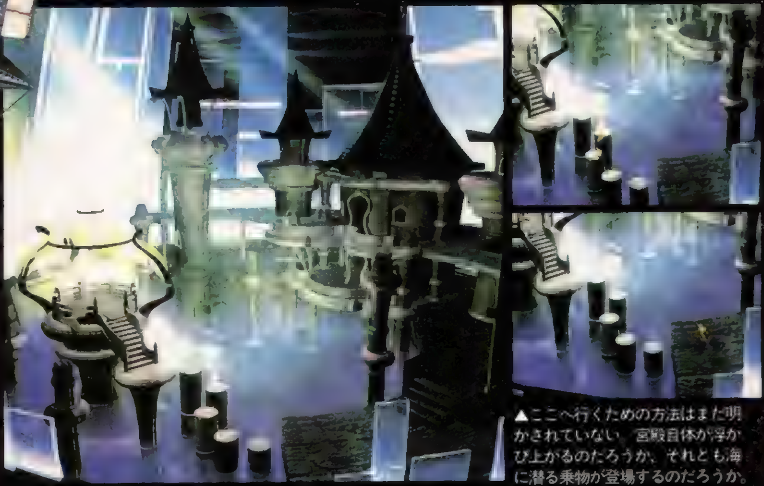
ミッドガルを支配する巨大企業

神羅カンパニーとは…？

神羅カンパニーは、政治にも影響を及ぼすほどの力を持った巨大な企業。事実上ミッドガルの支配者といえる。魔晄炉を使って魔晄エネルギーを吸い上げ、それによって巨万の富を手にいれた。魔晄エネルギーは、人々の暮らしには欠かせないものとなっている。非常に敵の多い企業のため、「ソルジャー」という精鋭戦士による私設軍を持っている。クラウドもかつてはその1人だった。

▶クラウドは、神羅の精鋭戦士部隊「ソルジャー」の一員だった。

THE SUBMARINE PALACE



▲ここへ行くための方法はまだ明かされていない。宮殿自体が浮かび上がるのだろうか、それとも海に潜る乗物が登場するのだろうか。

[海底宮殿]

海の奥深くで静かに眠る、神秘的な宮殿

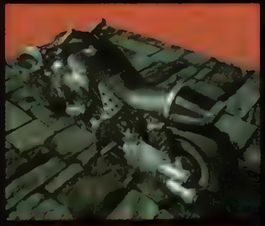
上部の欠けた卵のような形をした、不思議な宮殿。魔晄都市ミッドガルとは対象的に、非常に神秘的な雰囲気を漂わせている。外壁はガラスのような物質でおおわれ、内部には祭壇のような場所も確認できる。海底に沈んでいることは確かだが、具体的にどのあたりにあるのかは定かではない。祭壇にいるのはエアリスのようだ。何を祈っているのだろうか。

▶祭壇で祈るエアリスの姿が見える

交通機関 3 クラウド専用バイク ハーディ デイトナ

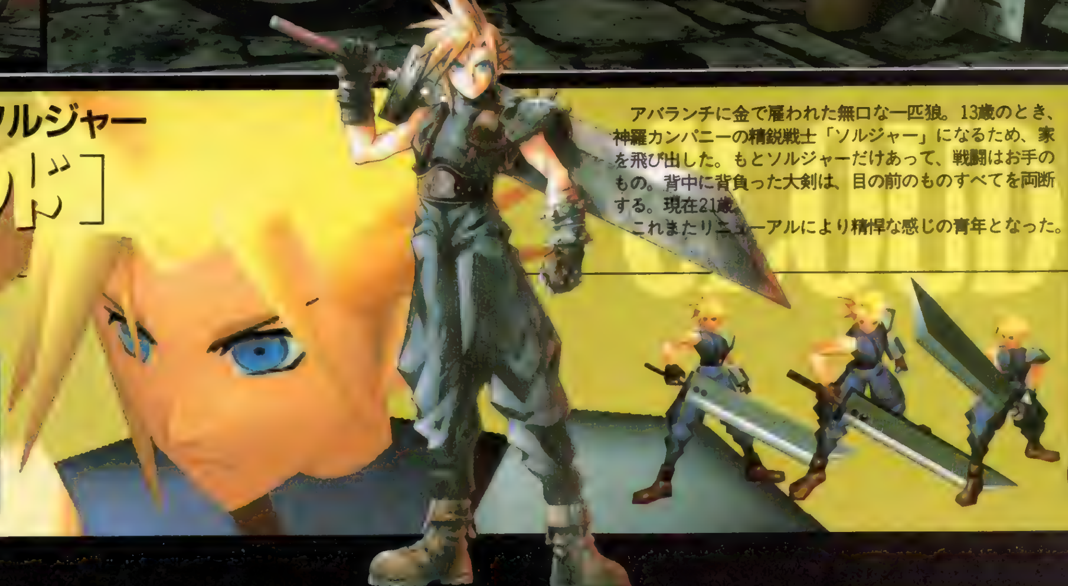
チョコボ、列車、そして飛空艇に続く『VII』の乗物は、なんとバイクだった！　クラウド専用のバイクで、その名も「ハーディ デイトナ」乗物として、バイクが登場するのは、『ファイナルファンタジー』シリーズでは初めてのことだ。VIIの世界観の違いが、こんなところにも現れている。

それにしても、どう見ても一人乗りであるため、実際のゲームでどのような使い方をするのかは、まだまだ不明となっているのだ。



一匹狼の元ソルジャー

[クラウド]



▼手にした大剣を振り回して戦う。この剣は、普段は磁石で背中に張り付けているらしい。

アバランチに金で雇われた無口な一匹狼。13歳のとき、神羅カンパニーの精鋭戦士「ソルジャー」になるため、家を飛び出した。もとソルジャーだけあって、戦闘はお手のもの。背中に背負った大剣は、目の前のものすべてを両断する。現在21歳。

これまたリニューアルにより精悍な感じの青年となった。

CHARACTER GUIDE 6

女神異聞録 ～ペルソナ～

BE YOUR TRUE MIND

ペルソナ覚醒までの流れを追う！

9月発売に向け、着々と開発が進む超期待作、女神異聞録ペルソナ。ついにサンプルロムが到着し、今まで断片的だった情報が一線上につながったのだ。そこで今回は、どのようにして主人公たちがペルソナという能力に目覚めていくのか、そのストーリー導入部を紹介しよう。

待望のサンプルプレイついに実現!!

女神異聞録PERSONA
ペルソナ

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	9月20日		

 (C)1996 ATLUS

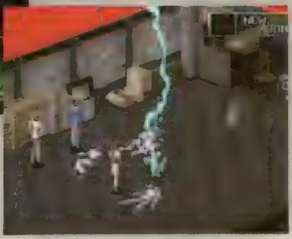
発端

すべてのきっかけは〝ペルソナ様遊び〟だった…

ほんの好奇心がもう1つの扉を開ける

平凡な日常や常識は、ちょっとしたきっかけで、いとも簡単に崩れる……。
体育祭の準備中、主人公たち7人はちょっとした遊びを思い立つ。〝ペルソナ様遊び〟という、いわゆる降霊儀式だ。半信半疑で儀式を終えると、突然すすり泣く女の子が出現し、主人公たちは謎の青い雷に打たれ、気絶してしまう……。

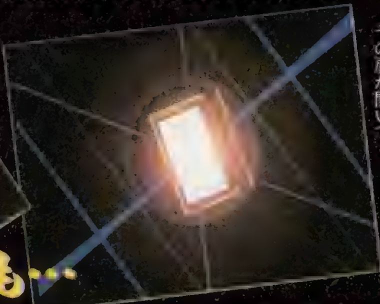
◀上杉秀彦、通称ブラウンの提案で〝ペルソナ様遊び〟が始まる。



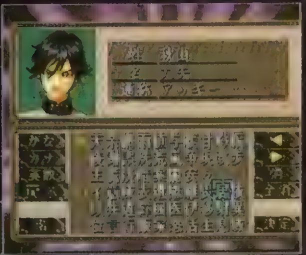
▼謎の青い雷が主人公の身体を貫く！ 何が起こったんだ!?

気を失っている間、不思議な夢を見る

蝶に導かれて意識だけが不思議な空間を駆け抜けていく。言葉では形容しがたい、あらゆる物を通り抜けていくような感覚だ。そして突如現れた扉の先には、蝶の仮面をつけた男が待っていた。問われるままに自分の名前を告げると、男は主人公を選ばれた者と認め〝ペルソナ〟という能力を授けてくれるのだ。神や悪魔の姿をしたもう1人の自己……それがペルソナだ！



◀無限とも思われる歪んだ空間の果てに、忽然と姿を現す一枚の扉。その扉が開いて……。

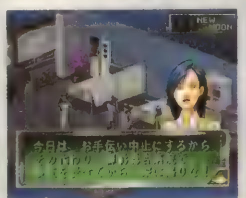


▲男の問いによって名前入力画面に。より感情移入したいなら本名を。

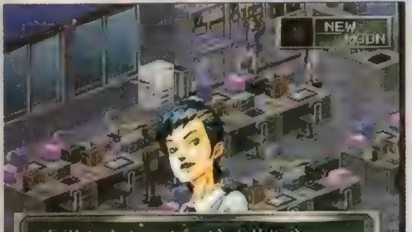
◀男の掌の上でこちらを見つめる者。これが君の最初のペルソナだ。

表面的には今までと何ら変わりがない校内

再び現実に戻ると、そこは学園の保健室。担任は気絶した4人に、念のため総合病院に行って検査してくるよう指示する。ついでに長期入院しているクラスメイト・園村麻希の見舞いも頼まれるのだ。



▶口は悪いが、心の暖かさを感じる担任の高見先生。入院中の麻希のことも気遣う。

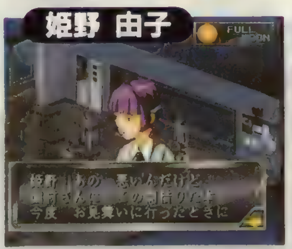


◀常に冷静なゆきのさん。しかし根は優しいということもだんだんわかってくるぞ。

学園内のサブキャラをチェック

保健室を後にしたら、町に出る前に学園内でいろいろな話を聞いておきたい。ウワサ話から、人間関係や御影町の様子などがだいたいわかるだろう。
会話したときに顔グラフィックが表示されるキャラは、覚えておいた方がいいぞ。

姫野 由子



▲麻希から本を借りっ放しなのをひどく気にしているらしい。

ただしくん

▲サトミタダシ薬局のグータラ息子。〝たまきちゃん〟の喧嘩相手。

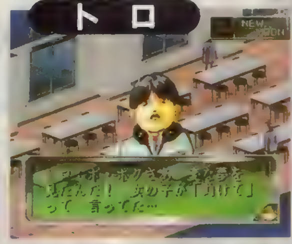
たまきちゃん

▲フェンシング部在籍の転校生。〝ただしくん〟の喧嘩友だち。

悪魔くん

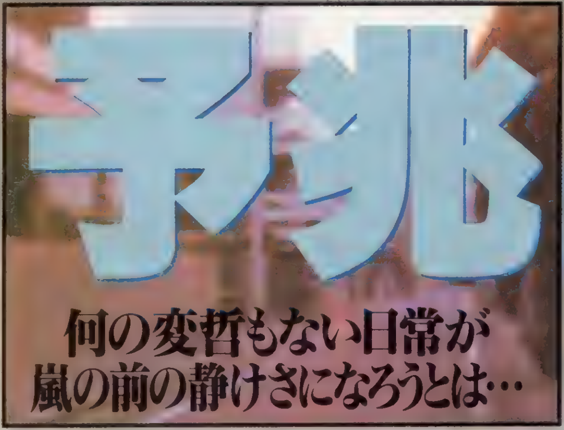
▲オカルト思考の強い少年。だが知識が間違っていることも多い。

トロ



▲アヤセに告白して振られた少年。大食漢で力持ちだけど、気が弱い。

※画面は開発中のものです。



病院へ行く前にちょっと寄り道

学校を出たら、ストーリー上は病院に行くのが目的。しかし、いろいろな場所に足を運んで情報収集をすることもできる。学校で得た情報と合わせれば、この御影町がどんなところなのかわかるハズ。

実際に移動してみると、マップを見た感じよりかなり広い町だ。しかし⊗ボタンで倍速移動ができるので苦にならない。

◀町をくまなくまわると、キャラの人物設定もわかるぞ。洋品店ではマークの母親に会うイベントも。

◀このアガスティアの木がデータを記録してくれるのだ。町には4カ所セーブポイントがある。

御影町の主な私設

聖エルミン学園	主人公たちが通う高校
アラヤ神社	人の心の中に住む神を奉った神社
セベク	最先端企業の御影町支社
廃工場	マークのバンド練習場所
御影郷土資料館	「破魔の鏡」を展示している
御影署	御影町全域を管轄する警察署
御影サンモール	御影町の東側に位置する商店街
ジョイ通り	御影町の西側に位置する商店街
御影総合病院	麻希が入院している大きな病院
アガスティアの木	セーブを行う神秘的な木

要注意スポット　セベク

最近御影町にも進出してきた最先端企業だが、町の評判は良くない。〝幽霊屋敷の跡地に建てた〟とか〝兵器の開発をしている〟など、学園の生徒たちに噂されるほど。実際にここに足を運んでも、やはり裏がありそうで印象は最悪だ。

▼支社長の神取は相当の野心家らしく、悪い噂が絶えない。彼も聖エルミン学園出身だ。

▲神取と面識があるお坊ちゃま育ちの南条も、セベクには良い感情を持っていない。

オススメスポット　カジノ

商店街の一角にある「JUDGMENT1999」では、4種類のミニゲームを楽しめる。カジノというよりはゲームセンターに近い雰囲気で気軽に遊べそう。所持金は最初から5000円あるので、少しだけコインに換えてプレイしてみよう。

スロットマシン

▲大小のドラムで構成された、一風変わったスロットだ。

ポーカー

▲こちらは普通のポーカー。ダブルアップゲームは3種類。

ブラックジャック

▲21以内でカードの合計数を競う。ディーラーと1対1の勝負。

コードブレイカー

▲おなじみゲームもリニューアル。今度は9つの数字を当てる。

商店街SHOPガイド

商店街に軒を連ねる店。異変の前と後では、扱う品がまったく変わってしまう店もある。ここでは紹介していないが、ベルベットルームも商店街にある。

YIN&YAN

コンビニエンスストアのチェーン店。明るい店内と店員の笑顔が印象的。

異変後は

武器取り扱い店になり、一気に物々しい雰囲気に。

Rosa Candida

ロッサ・カンディーダというオシャレな洋品店。ブティックといった感じ。

異変後は

戦闘用の防具を売買するようになるのだ。

サトミタダシ

店内に楽しい歌が流れる薬局。アーチェリー部のただしくんの父が経営。

異変後は

あまり変わらずにアイテム類を売買する。

千年万年堂

オリエンタルでレトロな雰囲気を漂わせる、よろず駄菓子屋。

異変後は

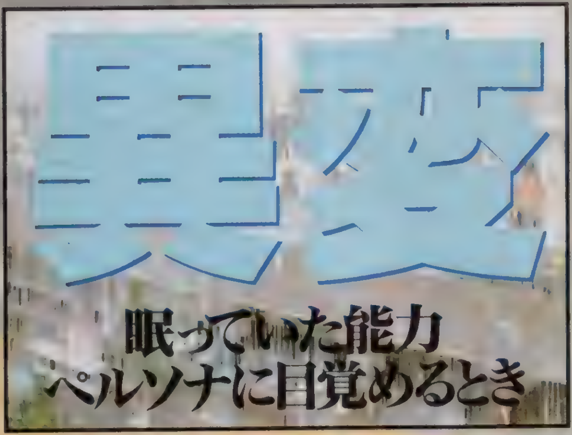
なぜか宝石を扱う店に変わる。妖しさ倍増。

エスミクリニック

町の小さな開業医。御影町には合わせて3軒の町医者が存在する。

異変後は

体力回復の治療をしてくれる。ただし有料。



いよいよ麻希の病室へ

麻希の入院している302号室に入ると、麻希は見舞いに来てくれたことをとても喜ぶ。しかし、その顔色はかなり悪いことに気付くだろう。ちなみに病院内では、マークに関する情報が得られる。

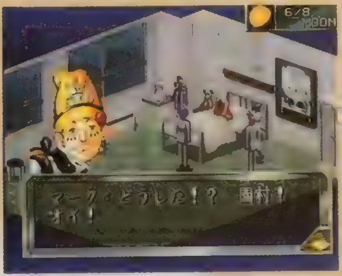
やつれた顔が痛々しい

▲病室で見る麻希は、以前紹介されたキャライラストとはまるで別人のように憔悴しきっている。

▲マークはみんなには内緒でよく麻希の見舞いに来ているらしい。いつもは威勢の良いマークも、麻希のこととなるとタジタジだ。

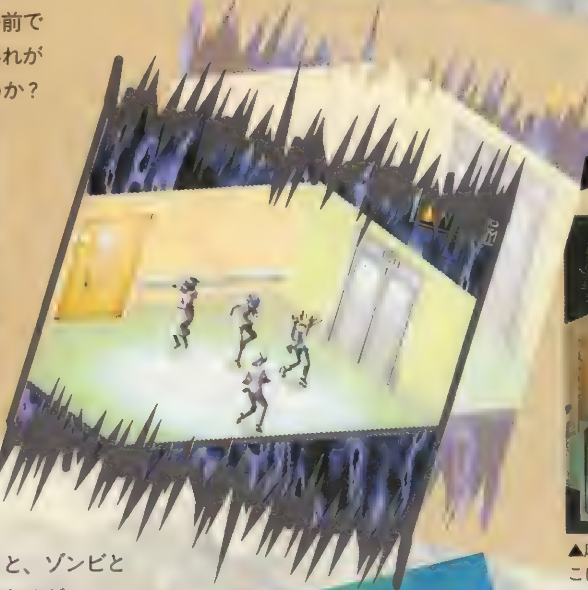
発作、そして…

しばしの会話の後、麻希が急に苦しみ出してしまう。集中治療室に運ばれた彼女を、ドアの前で心配そうに待つ４人。そこへ突然、巨大な揺れが襲いかかる！　治療室内の麻希は大丈夫だろうか？



◀麻希の容態の変化に、慌てる４人。特にマークは過敏に反応し、気が気でない様子だ。

地震!?



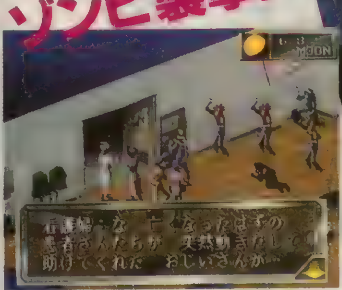
▲麻希の身を案じて集中治療室の扉を開けると、そこには何もなかった。これはいったい……!?

解放されるもう1人の自己

麻希の安否を気にしつつロビーに移動すると、ゾンビとなった死体が人を襲っていた。ここで戦闘になるが、攻撃を受けた途端、不思議な力が解放。主人公たち４人のペルソナが出現し、ゾンビを一掃する！

ペルソナ発動!!

ゾンビ襲撃!



何が起こっているのか!?次号より攻略開始!!

超難解7つのダンジョン!オー
王宮の秘宝 テンション

王宮の秘宝
テンション

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	パップ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	9月予定		

テンションが冒険する7つのダンジョンを攻略するぞ!

「テンション」に登場する7つのダンジョンの最下層には、「スペシャル」と呼ばれる秘宝が1つずつ隠されている。それを手に入れて地上に戻れば、そのダンジョンをクリアしたことになるのだ。ただし、「地上に戻れば」というのがくせ者で、降りていくときと、地上に引き返すときはマップが違い、実質フロア数の2倍の迷路を突破しないとクリアできないのだ。そこで今回は各ダンジョンへ入るためのイベントクリアの仕方とダンジョン内の攻略法をど〜んと紹介するぞ。これさえ見れば全ダンジョンクリアもバッチリOKだ!?

▲地上のマップにも多くの謎が隠されている。地道な情報集めと探索をおこたるな。

◀斜めへの攻撃や、R1ボタンを押しつつの方向転換といった、ちょっとしたテクも重要。

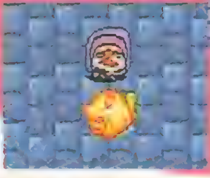
ダンジョンファイルNo.1 水中のダンジョン

噴水の近くにいるケンタに話しかけると「空気の種」というアイテムがもらえる。このアイテムがあれば水の中でも呼吸ができるようになり、「水中のダンジョン」に入れるのだ。

まずはここで小手調べだ!

全8フロアと最も階層が少なく、出現するモンスターのレベルも低い、小手調べにぴったりのダンジョン。ここで経験値を稼ぐと同時に、ゲームの進め方や戦いのコツをつかむといいだろう。泥棒にアイテムを盗まれても、同じフロアにいるうちは倒して奪い返せるぞ。

全8フロア



▲攻撃力が高く、毒攻撃を持つ毒花は序盤の強敵。レベルが低いうちはなるべく近寄らないようにしよう。

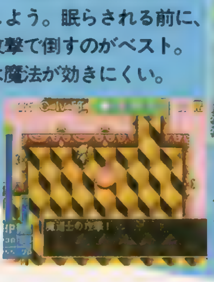
ダンジョンファイルNo.2 魔法の塔

入れ歯をなくし、家の中でフガフガ言っている作造が「魔法の塔」へ入れる呪文を知っているらしい。彼はカンイチの畑で大きなクシャミをしていたそうなのだが…。彼の入れ歯はどこに?

敵の魔法攻撃に注意!

下の階に出現する魔導士と魔法使いがなかなかの強敵。魔導士が使う「スイミン」の魔法で眠らされてしまうと、気絶するまで袋叩きにされる恐れがあるので注意しよう。眠らされる前に、魔法などの遠隔攻撃で倒すのがベスト。ボスのドラゴンは魔法が効きにくい。

全10フロア



◀▲魔導士と魔法使いのマジカルコンビには要注意。魔法使いはファイアナックルの魔法で遠距離から攻撃してくる。

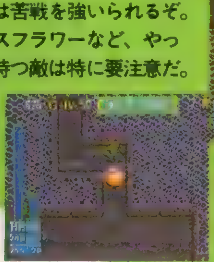
ダンジョンファイルNo.3 死者の館

町で情報を集めていると、「死者の館」に入るには「骨のカギ」が必要であることがわかる。犬のモモタンを飼っているマユと、暇をもてあますフミヒロに話しかけてみると…。

アンデッドの巣窟!死者に難うて!?

アンデッドモンスターは基本的にしぶとく、攻撃力も高い。不死系のモンスターに大きなダメージを与えられる槍、「アンデッドキラー」がないと、このダンジョンでは苦戦を強いられるぞ。さまよう死体やデスフラワーなど、やっかいな特殊攻撃を持つ敵は特に要注意だ。

全12フロア



◀さまよう死体の特殊攻撃は、なんとテンションのレベルを下げてしまう! たて続けに食らうと赤子同然に!!

ルクリアへの道は険しい…

ション

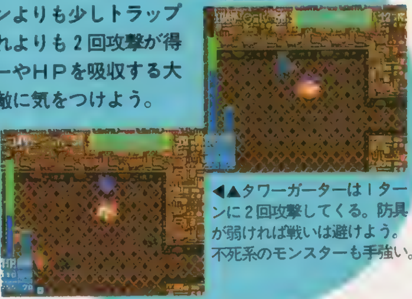
ダンジョンファイルNo.4 トラップタワー

牧場の近くに住むケンタのたれこみで作造に会いに行くと、「マジックペンダント」は牧場に埋めたという。牧場にいるマナブからは、牛は赤い色に興奮するという話が聞けるのだが…？

名前ほど罠は怖くない

ダンジョンの名前から、危険な罠がそこかしこに仕掛けられた塔を想像して腰が引けるかも。しかし、実際は他のダンジョンよりも少しトラップが多い程度だ。それよりも2回攻撃が得意なタワーガーターやHPを吸収する大顔など、未知の強敵に気をつけよう。

全12フロア



◀▲タワーガーターは1ターンに2回攻撃してくる。防具が弱ければ戦いは避けよう。不死系のモンスターも手強い。

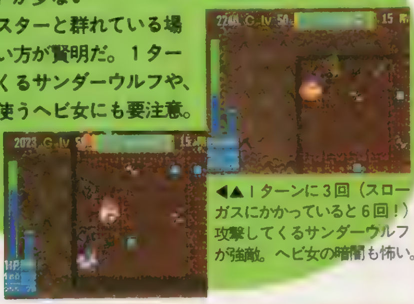
ダンジョンファイルNo.5 火炎の洞窟

「火炎の洞窟」に入るためには、炎の中でも平気で歩ける「炎の衣」が必要。「炎の衣」は焼却炉の南の家に住んでいるシュンイチに話しかけ、○×クイズに全問正解するともらえる。

より強力な敵が出現!

ぐれんだこの特殊攻撃を受けると、武器と防具の装備を解除させられてしまう。テンションのHPが少ないときや、他のモンスターと群れている場合には相手にしない方が賢明だ。1ターンに3回攻撃してくるサンダーウルフや、暗闇の特殊攻撃を使うヘビ女にも要注意。

全15フロア



◀▲1ターンに3回（スローガスにかかっていると6回!）攻撃してくるサンダーウルフが強敵。ヘビ女の暗闇も怖い。

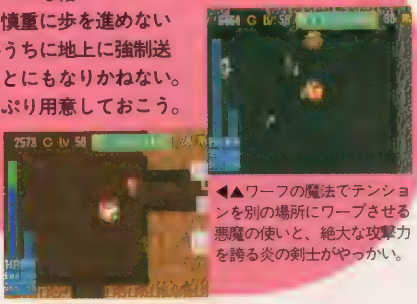
ダンジョンファイルNo.6 果てしない洞窟

「トラップタワー」の近くにいるテツオに話しかけると、家にあるロープを取ってきてほしいと頼まれる。手に入れたロープをとある場所で使えば「果てしない洞窟」へと入れるぞ。

30フロアの超ロングコースだ

その名に恥じぬ、全30フロアに及ぶ底の深いダンジョン。これまでと比較するとモンスターのレベルも格段に上がっており、慎重に歩を進めないと、半分も降りないうちに地上に強制送還（気絶）なんてことにもなりかねない。回復アイテムをたっぷり用意しておこう。

全30フロア



◀▲ワーフの魔法でテンションを別の場所にワープさせる悪魔の使いと、絶大な攻撃力を誇る炎の剣士がやっかい。

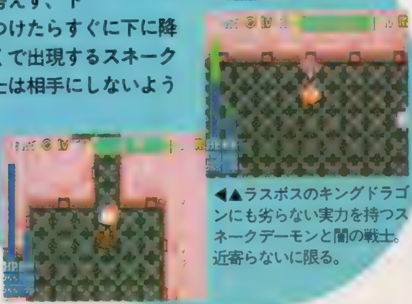
ダンジョンファイルNo.7 王宮

「王宮」に入るには、城門に立ちはだかる鎧を破壊しなければならない。固い物を壊すアイテムと言えば…。「果てしない洞窟」をクリアしていれば、そのための道具を入手しているハズ。

最強の敵が待ち受ける

序盤から強力なモンスターが出現する。ここではフロアのすべてをマッピングしようなどとは考えず、下に降りる階段を見つけたらすぐに下に降りよう。最下層近くで出現するスネークデーモンと闇の戦士は相手にしないようにしよう。

全40フロア



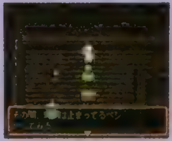
◀▲ラスボスのキングドラゴンにも劣らない実力を持つスネークデーモンと闇の戦士。近寄らないに限る。

©1996 VAP INC. ALL RIGHTS RESERVED.

前回までの内容

これまでの記事では、「数字の入力によるキャラクターメイキング」「サイコロバトル」「入る度にマップの変わるリアルタイムダンジョン」など、「スペクトラルタワー」の特徴的なポイントをバラバラに紹介してきたのだが、ようやくシステム関係が完全にまとまり、今号からはきちんとゲームの流れを追いかけながら、この新感覚RPGの魅力に迫るぞ(フー)。キーワードは「ステータス」だ。

◀入力する数字は5～8ケタ。同じ数字や5ケタ以下だとフールになってしまう。



▶ゴブリンタワーの5階までは、ゲームの基本を説明してくれる固定マップだ。

ゲームシステムの真相に迫る

SPECTRAL TOWER スペクトラルタワー

ついにマスターアップした『スペクトラルタワー』には、これまで明かされなかった秘密が満載だった!? 今号からは、いよいよその真相に迫るぞ!!

スペクトラルタワー			
ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	アイディアファクトリー	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	10月4日		

基本10+1キャラ 特徴と傾向

キャラ	特徴	傾向
たびびと	様々なアイテムを戦闘時に役立てる「冒険の知恵」のみ。	必殺技
シーフ	宝箱を開けるのに必要な対注(注意深さ)が極めて高い。	対注
ゆうぼくみん	最初から持っているユニコーンロッドは頼りになる。	アイテム
商人	必殺技の「商談」によって、強力なアイテムが集められる。	必殺技
野性児	とにかく口にできるものなら何でもHPにしてしまうのだ。	対食
フリーファイター	必殺技の「2回攻撃」で、ステータスの低さを補う。	必殺技
クレリック	回復の呪文を持っているので、長く生き延びることはできる。	必殺技
ライトメイジ	対霊レベルが高く、回復の呪文も持っている。	対霊
ダークメイジ	対魔と対悪が高い。HPを犠牲にするが電撃の呪文は強力。	必殺技
アイテムハンター	「ただのがらくた」をアイテムに変える「まほうのといし」。	アイテム
フール	はっきり言ってなんの役にも立たない、ただのダメキャラ。	ダメ

ステータスですべてが決まる!!

「スペクトラルタワー」のシステムで、最も重要なのは事細かに設定されたステータスだ。戦闘で勝利するためにも、宝箱を開けるためにも、果ては武器を装備するのにも、ゲームの中で何をするのにも、逐一ステータスが問われるのだ。サイコロバトルからも想像できたかもしれないが、このステータスの細かさも、極論すればテーブルトークRPGの感覚なのである。それでは、そのステータスがゲームの中の具体的な局面で果してどのような役割を果たすのか追っていこう。

これが重要なのだ!!

▲HPまで数えれば、実に12項目にも及ぶキャラ毎のステータス。これに必殺技とアイテムまでも考慮して、各キャラの特徴を一言でまとめたのが左の図だ。キャラメイクもそうだが、能力値に関しても重要な情報となるものなのだ。

 ©1996 IDEA FACTORY, INC.

ステータスを中心に見ていくゲーム進行

具体的なゲーム進行を追いながら、ステータスの役割をチェックしよう。

1 キャラクターメイキング

基本ステータスでキャラの特徴を決定

5～8ケタの任意の数字によってキャラができるのは、これまでも何度も紹介してきた通り。番号によっては基本10キャラ以上の上級職が生まれるのだが、その番号を発見するためには何度も番号を変えて試さなければならないだろう。キャラの特徴は、もちろん、すべてステータス次第だ。序盤で最も助かるのは、宝箱の開けやすい（＝対注レベルが高い）シーフか、なんでも食べて体力を回復してしまう（＝対食レベルが高い）野性児だろう。

◀▲ちなみに電撃ＰＳ編集部の電話番号だと、クレリックができた。対霊レベルが高く回復の呪文を持つキャラだ。

2 ダンジョンを選ぶ

最初の3つは選択可能

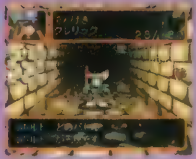
このゲームに用意されているダンジョンは５つあり、総フロア数は1130フロアにも及ぶ。その中の、最初の３つのダンジョンが選択可能なのだ。

◀最初から３つ選べることは、能力継承に大きな役割を果たすのだ。

3 ダンジョン内では？

リアルタイムダンジョン

ステータスやアイテム画面を開いているなどの特殊な場合を除いて、ダンジョン内はリアルタイム。アクションＲＰＧにも似た、ドキドキする楽しさがあるぞ。



◀モンスターに正面から接触しないと、プレイヤーが後攻になるぞ。

4 サイコロバトル

すべてはサイの目ひとつで決まるのだ

○は攻撃成功
×は失敗
◁☆は？

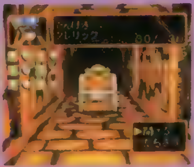
戦闘はサイコロを振って行われる。○になっている目を出すと攻撃成功で、たいていの敵は一撃で倒せる（ボスはライフを３以上持っている）。×の目だと攻撃失敗でモンスターの番になる。対霊、対人など、モンスターの種類に応じたステータスが高いと○になる目が増えて攻撃成功の確率が上がるのだ。

ステータスアップ!

▲☆を出すとクリティカルで、その種類のモンスターに対するステータスが上がる。ステータスアップの方法はこのクリティカルと、アイテムの「対？のコイン」しかないので、絶対に狙っていきたい。

宝箱ともバトル!?

宝箱も戦闘と同じようにサイコロバトルで開けるのだ。ただし、こちらの対注レベルが高く、宝箱自体のレベルが低いと、サイコロを振らずに開けることもできる。



◀対注の高いキャラほど、有利になるのだ。

5 ゲームオーバー

死は、新たなはじまりなのだ

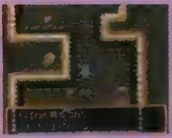
右で解説する能力＋アイテム継承システムのある「スペクトラルタワー」では、死＝ゲームオーバーは、また新たな旅立ちになるのだ。

◀ゲームオーバーには、損得両面があるのだ。

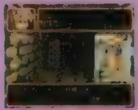
6 アイテム継承システム

まさに『死して屍、拾う者あり』……

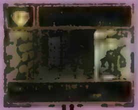
ゲーム中、戦闘に次いでステータスが重要な役割を果たすのが、この能力＋アイテム継承システム。これは前回のキャラの死体に触れることによってそのステータスの、新キャラよりも優れているものを引き継ぐというありがたいシステムなのだ。アイテムに関しては、死体に接触したときの新キャラが持てる分だけ重要なものから引き継ぐという方式になっている。つまり、このシステムを有効に活用して「死～合体」を繰り返せば、キャラのステータス（及びアイテムの一部）を、簡単に強化することができるのだ！



死体…　▲まずは死体を見つけて、触ってみよう。

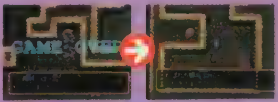


＋



＝

▲このように、ステータスを簡単に上げることができるのだ。特に対注、対食はありがたい。



▲ちなみにキャラの死体は、死んだ塔の死んだフロアのどこかにある。マップが毎回変わるので、死んだ位置を記憶していてもまったくムダなのだ。

合体、合体、また合体…

選択可能な塔の１階でわざとキャラを殺して、その後は合体に継ぐ合体で、どんどん強力なキャラを作っていく。この方法が、もしかするとスペクトラルタワー」の基本攻略なのかもしれない。しかし、いつかは覚悟を決めて塔を登っていかなければならないことにかわりはない。次回以降は、実際の塔の中でのサバイバル術について解説していくぞ。

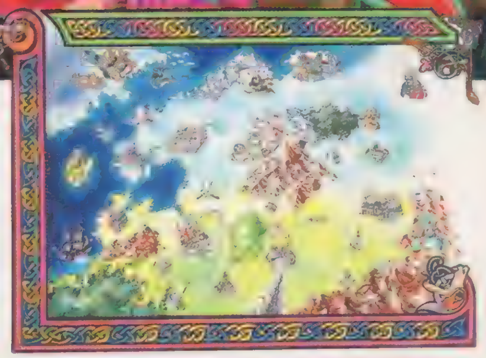
実は、今回解説した能力＋アイテム継承システムが最後まで開発スタッフを悩ませたのだ。継承システム次第で、ゲームのバランスはまったく異なってしまうし、それでもなんとかバランスをとるためには各キャラの基本ステータスや出発のときに持っているアイテム、必殺技も考え直さなければならない。シンプルなシステムほど、実は苦労が絶えないのだ。

PlayStation
ÖHLINS
ハイパーラリー
HYPER-RALLY
オーリンズ社ショック
アブソーバーをリアルに再現
SHOCK 20 19 18 17 16 15 14
限りなく本物を追求した
本格ラリーゲーム!
シーズンポイントレースでチャンピオンを目指せ!
シングルモードでベストラップを目指せ!
オーリンズのショックセッティングが勝負の決めて!
優秀なナビゲーターの選択も勝利への必須条件!
視覚聴覚をフルに活用して過酷なレースを克服。
「バーチャルコックピット・モード」
でラリーの迫力を実現
★音声ナビゲーションシステム搭載!
ラリーでの勝負は、ドライバーの技術とナビゲーターの適切なアドバイス。
プレーヤーは、自分のレーススタイルに合わせて4人の性格の異なる
ナビゲーターから選択。ナビゲーターは、音声でコースアドバイス。
NAME:C. FRIS
AGE:24 SEX:FEMALE
HOME:FRANCE
好評発売中!!　価格 ¥5,800(税別)
©1996. HARVEST ONE
Harvest one　株式会社ハーベストワン
〒103　東京都中央区日本橋浜町1-6-8　(株)カロッツェリアジャパン内
TEL.03-3863-5786

Q.14
ギリシャ神話の「パンドラの箱」の話で、
箱の中に最後に残った物は「勇気」である？
PlayStation
謎、紡ぐ世界へ―。
8月30日
発売！
標準価格 5,800円（税抜）
●桃色帝（声：仲村美緒） 身長163cm
初級三択クイズを出題。
色仕掛けで知識を吸う謎王国の諜報員。
「認定証&ピンズ」プレゼントキャンペーン
難攻不落の最終ステージを見事クリアすると、クイズ13冠王・道
蔦岳史氏の認定証と特製ピンズが先着300名様に当たります
詳しくはパッケージ内をご覧ください。
■クイズ13冠王・道蔦岳史氏監修の
総数5,000問を収録した本格派クイズゲーム！
■三択、早押しなどのクイズステージを
異色のアドベンチャー形式で展開！
■摩訶不思議な冒険の旅を演出する
個性的でハイグレードなCGムービーの数々！
■プレイヤーの到達度によって物語の結末が
変わるマルチエンディング制を採用！
■2人プレイでは早押しクイズ対戦が可能。
熱く燃えるパーティーゲームの決定版！
■マルチタップ対応のオプション機能で、
君のPlayStation本体が早押し判定機に！
声の出演：伊藤寿克/岩男潤子/高木 均 ほか
PlayStation専用ソフト
謎王
難問・奇問・5,000問！
怒涛のクイズ&アドベンチャー
©1996 BANDAI VISUAL
A.14：×「希望」が残った
全米大ヒットのPCゲームが遂に登場！
RETURN TO ZORK
リターン・トゥ・ゾーク
PlayStation版
9月発売予定
標準価格 6,800円（税抜）
©1996 ACTIVISION, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
ACTIVISION
"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。/ソフトの内容および発売日、価格等の仕様は予告なく変更する場合があります。/画面は開発中のものです。
商品についてのお問い合わせ：バンダイビジュアルお客様センター TEL.03-5828-7582 受付時間：月～金曜日（祝祭日を除く）10～16時
バンダイ ビジュアル株式会社
EMOTION DIGITAL SOFTWARE

JALECO
おまたせっ♥
アイドル雀士
スーチーパイII Limited
TM
CD-ROM3枚組 7,800円（税別）9月発売予定
CD3枚組の超パワー!!
★プレイステーション専用の『新作アニメーション』
★麻雀ができなくても安心の『おまかせモード』
★回想モードで着せ替え?の『ミユリの部屋』
★クリアー後のお楽しみ『スーチーユキちゃん』
★4倍密の高画質版『CGギャラリー』
★15人＋6人で楽しめる『フリー対戦』
★何度でも遊べる『マルチストーリー・マルチエンディング』
イラスト・園田健一
限定版
園田健一原画集！
プレイステーション専用の新作カットを含む130点以上の原画を収録！オールカラー40Pの豪華別冊付録です！
CDプレイヤーでも聴ける
オリジナルソング7曲！
『あいうえoh my god～涙は風に～』……かないみか
『純情LOVE遊戯(GAME)』……吉田古奈美
『女神はショート！来る者拒まず』……松本梨香
『Please change me now』……水谷優子
『肉球みゃーみゃ』……西原久美子
『くちびるのfortune』……高橋美紀
『再見(ツァイツェン)』……かないみか・水谷優子・松本梨香・高橋美紀・吉田古奈美・西原久美子
㊙映像満載の
声優インタビュームービー！
人気声優の撮り下ろし映像をトータル50分以上収録！「質問コーナー」や「メイキング」などをフル画面サイズでお楽しみください。
かないみか
高橋美紀
西原久美子
松本梨香
こおろぎさとみ（収録風景）
豪華初回特典『プラス1CD！』全員プレゼント！
プラス1CD！キャンペーン実施中！
出演
かないみか 高橋美紀 吉田古奈美
松本梨香 水谷優子 西原久美子
富永みーな 矢島晶子 こおろぎさとみ
『プラス1CD！』は初回出荷分のみの完全限定盤です、確実に手に入れるためには、店頭でのご予約をおすすめいたします。また、『プラス1CD！』だけをお店で買うことはできません。このチャンスを逃すときっと後悔しますよ！
全編しゃべりまくりの豪華声優陣！
かないみか
吉田古奈美
松本梨香
水谷優子
西原久美子
富永みーな
高橋美紀
矢島晶子
折笠愛
平松晶子
深見梨加
こおろぎさとみ
●オリジナルビデオアニメーション「アイドル・ファイト スーチーパイII」好評発売中/日本コロムビア●OVA予告編ビデオ「クリアー・ザ・スーチーパイ！！」好評発売中/日本コロムビア
●OVAサントラCD「アイドル・ファイト スーチーパイII音楽集」好評発売中/日本コロムビア●ドラマCD「スーチーパイ外伝 C（コンバット）・ガール レモンパイ」好評発売中/日本コロムビア
●コミック「アイドル学園スーチーパイII」新声社月刊コミックゲーメストにて好評連載
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation TM
株式会社ジャレコ
（本社）〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03-3708-4820(直通)FAX.03-3708-4822
※画面は開発中のものです。
C 1996 JALECO LTD.

イラスト：安曇雪伸



いまここにあるRPGはだれも見たこともないRPGだ。

『カルディネアの神竜』は、ただのRPGじゃない。君は冒険者から始まり、カルディネアを放浪する冒険を続ければ、将軍になり、貴族になって、ついには国を動かすことだってできる。それを郵便を使い、日本中にいる何千何万の仲間たちと遊ぶんだ。コンピューターとも違う、テーブルトークとも違う新しいRPGがここにある
そして君は、伝説になる！

■『カルディネアの神竜』は、郵便を使うネットワークRPGなので、全国どこからでも参加することができます。時間には縛られないので、お忙しい方でも楽しく遊べます。

■『カルディネアの神竜』は、コンピューターとは違いベテランのゲームマスター（進行役）が、一人一人ていねいに対応します。初心者の方でも安心です。

■『カルディネアの神竜』に参加するには、まず無料パンフレットをお申し込みください。参加方法などを詳しくお知らせします。お友だちの分を含めて、数通希望されても結構です。

■『カルディネアの神竜』は96年11月から開始されます。途中からでも参加できますが、お申し込み多数の場合、募集を打ち切ることもございます。あらかじめご了承ください。

付属のハガキにてお申込み下さい。

お急ぎの方はお電話で
TEL:045(323)5320
（受付時間　平日午前10時から午後7時まで）
FAX:045(312)8255
（受付時間　24時間）
インターネットでも「カルディネアの神竜」をごらんになれます。
http://www.hdt.co.jp/

〒220 神奈川県横浜市西区平沼1-33-21
モンテベルデ第5横浜102号
有限会社ホビー・データ

参加案内パンフレット無料進呈中!

料金受取人払

横浜中央局
承　　　認

3590

差出有効期間
平成９年１月
30日まで

切手を貼らずに
お出しください。

郵便はがき

２２０－００

神奈川県横浜市西区
平沼1-33-21
モンテベルデ第5横浜102

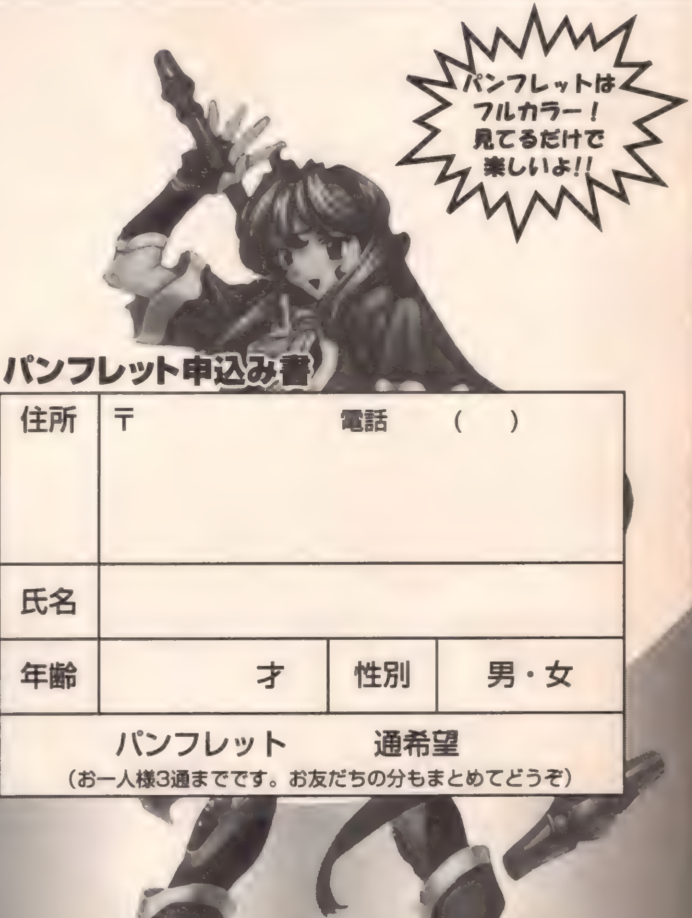
(有)ホビー・データ
『カルディネアの神竜』
パンフレット
電撃プレイステーション係 行

今なら無料パンフレットをお送りします

●君だけのキャラクターが作れる！
●場所・時間を問わずに参加可能！
●ベテランのゲームマスター(進行役)が親切に対応！

96年11月ゲーム開始!!

※参加多数の場合、募集を打ち切る場合があります。
お早めにお申し込み下さい。



パンフレット申込み書

住所	〒　　　　電話（　　）		
氏名			
年齢	才	性別	男・女
パンフレット　　通希望 （お一人様3通までです。お友だちの分もまとめてどうぞ）			

王宮の秘宝

テンション

9月発売予定

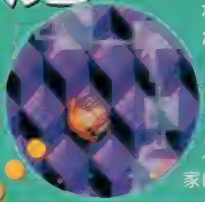
¥5,800(税抜)

世界の果てに住む不思議な生き物テンション。彼らはみな冒険心が強く、大の宝物好き。そんな彼らがいま大きな危機を迎えていた。泉に水を導いていたレインボーダイヤが、地震で壊れてしまったのだ。そこで村一番のトレジャーハンター・テンションが、もう1つのレインボーダイヤを求めて旅立つ！

水中のダンジョン

ワイルドロードの村はヒネクレ者の魔導師によって、魔物たちにお宝迷宮がたくさん作られている。お宝を手にするには、それらをクリアしなければならない。小手調べはまずここから。

魔法の塔



かつてえらい魔導師が建てたという塔。でもいまは中から怪しげな声が聞こえてくるので、恐ろしくて誰も入れないとか。中に入るには、作造じいさんの家に伝わる呪文が必要だぞ。

火炎の洞窟

街の東側にある地下牢の真下に作られている洞窟。洞窟の中は炎の海なので、足を踏み入れるためには「炎の衣」が必要になる。このアイテムを持っているのはクイズ好きの村人である。

7つの迷宮を駆け巡る夢と冒険のストーリー

王宮

最終目的のお宝である、レインボーダイヤが隠されているダンジョン。入口は堅いヨロイでふさがれているので、まずはこれを破壊できるアイテムを入手することが先決だ。

死者の館

文字通り死人が住む館。中に入るには「骨でできた鍵」が必要だとか。骨といえば真っ先に思い浮かぶのは犬だよね。確かどこかの女の子が、犬を飼っていたんじゃなかったかな？

果てしない洞窟

トラップタワーの近くにある深い井戸。その内部に存在するダンジョンが果てしない洞窟だ。ゲーム中最後の難関なので、できれば十分経験を積んでから入るようにしたいもの。

トラップタワー

その名の通り、トラップが満載の塔。高レベルに成長したキャラにとっても、油断できない場所である。中に入るためには、作造じいさんが持っている「マジックペンダント」が必要だ。

テンションー族心得の条

まずはダンジョン内を歩くべし！

ゲームのメインはダンジョンの探索。様々なトラップ、そしてモンスターといった障害を、キャラクターの能力とアイテム、そしてプレイヤーの知恵で切り抜け、お宝を探すのが目的だ。ダンジョンは2Dマップで構成されており、プレイヤーが歩いた部分は自動的にマッピングされる。雰囲気としては古典的名作のRPG『ローグ』に近い構成だ。

↑フロアは部屋とそれを結ぶ通路からなる
←暗闇、爆弾、毒針にガス類など、趣向をこらした多彩なトラップがプレイヤーを待ち受けているのだ。

必ず勝てる相手と戦うべし

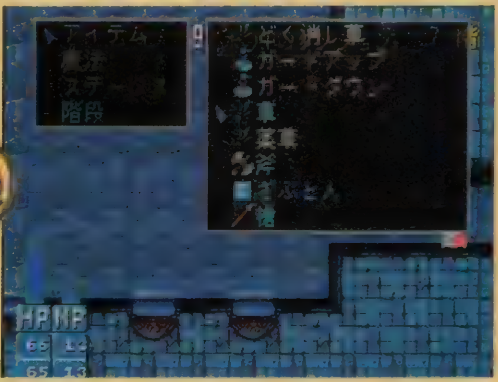
戦闘の基本は無理をしないこと。これはRPGの常識ではあるが、『テンション』では特に注意したいポイントだ。なにしろこのゲームでは、モンスターとの戦闘に破れた場合、それまでに稼いだ経験値やアイテムはすべて失われてしまうのだ。少なくとも序盤は連戦を避け、一度戦ったらHPを完全に回復させる慎重さが重要。

←手持ちの武器の間合いとモンスターの攻撃範囲、特殊攻撃の有無などを考えて戦うように。序盤は毒攻撃タイプが要注意!!

宝物は必ずゲットすべし！

この作品では剣、槍、斧、弓のような武器を筆頭に、さまざまなアイテムが入手できる。中には、気絶してもレベルが下がらなくなる、といった効果をもたらすモノも存在する。これらのスペシャルアイテムをゲットできれば、冒険がより快適なることは間違いなし!!　ダンジョンの隅々までじっくり探すように心掛けてほしい。ただし、所持できるアイテムには制限があるので欲張り過ぎは禁物だ。また、モンスターの中には、こちらのアイテムを盗んでいくイヤなやつもいる。貴重なアイテムをコイツに持ち逃げされると……（涙）。

→アイテムの使い方1つで、冒険の難易度が格段に違ってくることもある。いろいろ試してみよう。



株式会社バップ　マルチメディア事業部
〒102 東京都千代田区四番町7 新和ビル2F TEL 03-3234-2431

©1996 VAP INC. ALL RIGHTS RESERVED. "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

SPECIAL ITEM FIRST ATTACK CONTEST

「王宮の秘宝テンション」発売

スペシャルアイテム ファーストアタックコンテスト

Q 水中のダンジョンの最下層(8F)で入手できる、スペシャルアイテムの名前はなに？

現在バップでは、豪華賞品がもらえるコンテストを実施中!! ゲームをプレイして、左の問題の正解がわかった人は、ハガキに答えと住所、氏名、年齢、℡を明記して、下記の住所まで(〆切は10月15日消印有効)。

あて先● **株式会社バップマルチメディア事業部　〒102 東京都千代田区四番町7 新和ビル2F**

バップオリジナルテレカ 20名

←日本ポラロイド(株)の、軽量、コンパクトボディの一眼レフポラロイド。操作のほとんどが全自動という優れモノ。

キミの実力が今、試される!!

特賞

ポラロイドJOYCAM 10名

「テンション」B2判ポスター 50名

Big Challenge Golf

東京よみうりカントリークラブ編

フェアウェイの興奮が今、蘇る。

©1996 VAP INC.

美しいフルポリゴンで描かれた
東京よみうりカントリークラブを
忠実に再現し，リアルを追及した
新感覚ゴルフゲームが遂に新登場。

11/15 発売予定
予価6,800円
(税別)

ビックチャレンジキャンペーン開催！

「ビッグチャレンジゴルフ」をお買い上げ下さった方の中から、ゲーム内のイベントを早くクリアした方に先着順で素晴しい賞品が当たります。

- トーナメント優勝………J'sメタル ワールドステージ 優勝記念盾　先着10名様
- ホールインワン賞………アルタス ニューイング(半打)(記念オンネームボール) オリジナルテレホンカード　先着10名様
- アルバトロス賞…………キャディバッグ CB108　先着5名様
- イーグル賞………………ゴルフグローブチェンジカード　先着10名様

協賛：ブリヂストンスポーツ株式会社

vap GAME

マークおよび「PlayStation」は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

お待たせ！美少女ソフト100本を一挙掲載!!
特集
半期に一度のスペシャルH特集
1996年上半期美少女ソフトカタログ
今年も美少女ゲームが大量リリース！最近、人気声優が参加したHゲームが続々出現！
そんな'96年上半期の美少女ソフトを一気に振り返る恒例企画。
今後も100％快適に美少女ゲームを楽しむためのおすすめハードセットや周辺機器も完璧フォロー！
オールラウンド・ゲーム・データ・マガジン
電撃王
10月号
9月7日発売!!
定価580円
第２特集
今注目のネットゲームの明るい未来
〜サターン・ネット、X-BANDなど話題のコンシューマーゲームでのネットの楽しみ方から、インターネットの未来までを大特集〜
電撃文庫
最新刊
深沢美潮が贈る本格ファンタジー最新作！
デュアン・サーク
DUAN SURK
魔女の森 上
深沢美潮
イラスト・おときたたかお
「フォーチュン・クエスト」の時代からさかのぼること100年、冒険者を夢見るデュアン・サークが旅立つ……。
9月10日発売!!
定価500円
電撃文庫
「デュアン・サーク② 魔女の森(下)」
10月10日発売!!
予価500円
連載決定！電撃アドベンチャーズにて
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)

©SEGA ENTERPRISES 1996 ©NEC Interchannel,Ltd.LICENCED BY elf

©1996 Nintendo ©ギフロ・ミント・エニックス

※価格はすべて税込みです。

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

PlayStation
the Best
キャンペーン特別価格
2,800円(税別)
NOW ON SALE
光と闇のバトルは、底知れず続く。
BATTLE ARENA TOSHINDEN
闘神伝2 plus
TM
ただの"プラス"じゃない。
さらにヒートアップした新次元バトル、新登場。
ヒートアップの主な内容
■新操作系追加。"G(ガードボタン)"システムを選択可能。
■メモリーカード対応。タイムアタックの追加などで、ゲームバリエーションも豊富に。
■キャラクターカラーバリエーションを変更。
■タイムレコード&クリアレベルをランキング表示。
■攻略研究の楽しめる攻撃力表示。
―あそびは文化 タカラ
©TAKARA 1996 PROGRAMMED©TAMSOFT 1996 イラスト/ことぶきつかさ 株式会社タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。価格は希望小売価格です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA®

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー theDEEPER(ザ・ディーパー)

Part1 5本 & Part2 11本

Part1 第1部

夏も終わりに近づき、いよいよゲームが楽しい季節が到来します。今回もクイズやパズルゲームなどの手軽に楽しめるものから、じっくり系のＳＬＧまで豊富に取り揃えています。

【レビュアー紹介】

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
レビュアーの紅一点。「リッジレボ」の大会でも健闘したほどRCGが得意。点数は、ややきびしめ。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。本誌では主にカプコン系の格闘ゲームなどを担当。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。「キングスIII」などを担当。

ドワーフ西谷
某K社（PS誌ではない）でもレビューを書いていたベテランライター。ゲームを問わない無節操さが魅力。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌「エターナル～」などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

入道先生
実生活ではスケボーに乗って近所のコンビニに通う暴れん坊。ヒゲ面でスケボー抱えている人を見たら用心。

PON
RPGと育成SLGが好きな女性レビュアー。「ときめき」や「ペルソナ」などの濃いページを担当。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

「ま」のアッキー
新作コーナー担当の編集者。すべての新作のサンプルをチェックする彼の目は厳しい。でもギャルゲー好き。

ウキキ松崎
電撃G'sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐときいきり立つ。

岩崎啓真

ゲームを愛するクリエイター

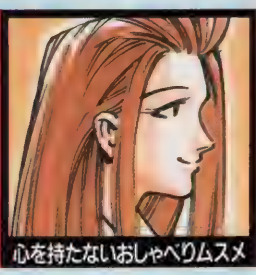
レビューのソフトをプレイするときは「平静な状態で家でプレイする」を心がけてます。なんでそうするのかと言えば、編集部でのプレイと、家でのプレイでは周りの環境が違いすぎて、明らかに点数に差が出てくるからなんですよね。おかげで家で寝る時間が減ります。ああ、面倒。

ウォルフ中村

格闘・SPGの好きなベテラン

苦節ン力月、ついに「お絵かきロジック」をクリア。レビューには「1時間程度では解けない難問ばかり」と書いたけど…当時1時間以上かかった問題を、20分台でクリアできちゃったことに驚いています（笑）。順番に解いていった関係で、超上級のクリアグラフィックを拝めなかったのが残念。

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

今年は雷が全然鳴らない夏で、よく雷に撃たれる悪夢を見ている私にとっては、もう最高にウレシイ毎日。いきなり体まで軽くなっちゃって、友だちと3年ぶりに花火見物しました。混んでて遠くからしか見れなかったけれど、夏もいいもんだなと思わずしみじみ。…なーんてガラじゃなかったね?

Part2代表 がんの字

それぞれのスペシャリストたち

今年のお盆は弟の結婚式に出席するため、久しぶりに田舎に帰ってきました。といっても、原稿書いてる時点じゃまだ帰ってないんですけどね。皆さまはどんな夏休みをお過ごしになられましたか?今号も、僕とがんの字を含む多彩なメンバーが個性的なレビューを展開します。おつきあいのほど。

CRW

■アクレイムジャパン■ＳＬＧ
■8月30日■¥5,800

ミッションをクリアしていくタイプのリアルタイムＳＬＧ。多彩なメカの本格的な戦闘が楽しめる。

リアルタイムのＳＬＧで、テロリストなどを排除するためのロボット部隊…という設定は文句なし。だが、そこから先が大問題。カーソルを動かすだけで一苦労なのだからシャレにならない。さらに、マップ全体を見回すことができない、全部隊の状態を把握する方法がないと余りに操作に問題が多い。これではゲームになっていないと言われてもしょうがあるまい。アイデアはいいから、ちゃんと作ってほしい。 **40**

内容は魅力的だがシステムがお粗末すぎる。操作性、操作感とも悪いし、情報の見せ方もヘタ。データが誰のものかわかりづらいのだ。ゲームはリアルタイムで進行するが、ポーズかけまくり＆チェックしまくりのプレイでは気疲れするばかりで…（1シナリオに1時間は覚悟しなくちゃいけないのに）。立ち上げ時に、内容がわからない状態でロードするデータを選ぶハメになる点も×。日本語になっていない文章も目立った。 **50**

ＳＬＧが苦手なせいかもしれないけれど、メチャクチャ死にまくりのツラいプレイだったなあ…。敵十数体に対して、決して頼もしいとは言えない味方4体じゃ、どうにも太刀打ちできませんよ、私ごときじゃ。最初は敵が見えないから、敵が隠れていそうなポイントを「索敵」して見つけだす作業があるんだけど、これが何ターンもかかちゃって、ちょっと面倒。建物の裏側になかなかカーソルを合わせられないなどの操作性の悪さも×。 **65**

<レビュアー　がんの字>
パソコンからの移植なんだけど、結局ゲームには（オリジナルビジュアルの追加などはあっても）なんのアレンジも加えられずに出されたのがとても惜しまれる。もともとある程度の水準には達していたし、磨けばさらに光る要素をたくさん持っていたのに……。その上、操作面でも問題があるとあっては、パソコン版が好きだった人にもススメられない。残念すぎる。 **50**

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

アーサーとアスタロトの謎魔界村

■カプコン■PZG
■8月30日■¥5,800

魔界村シリーズのキャラが登場するPZG。3つのクラスに分かれた全90問の難問がキミを待つ。

モトネタは「インクレディブルマシーン」の教育用（らしい）の「インクレディブルトゥーン」というゲームで、個人的には極めて楽しめた。操作性もいいし、グラフィック・音楽ともに及第点。パズルゲームとしても面白い。ただ、難易度が上がるまでにやたらと時間がかかること、あと後半になると「こんなの解けるかぁ～」と言いたくなるぐらい難しい面があるのはちょっと問題だと思う。でも、かなりのオススメ品。

75

特定の動作をするパーツを配置し、目的達成をめざすパズルゲーム。でも肝心の操作性がイマイチ。各パーツの動作がハデで微調整するのが思いのほか面倒なのだ。背景に格子状のマス目を入れるなり、微調整用の拡大画面を用意するなりしてあれば、もっと純粋にゲームを楽しめたと思うのだが…。同じようなシステムを持つパソコンゲームには大いにハマった私だけど、残念ながらこのゲームにはそこまでハマれなかった。

65

ボタン1つでヒントがもらえるし、画面のどこかにもヒントが隠されていたりするから、すごく簡単なパズルゲーム…って思っていたら、終盤にいきなり高いカベが。それまでサクサク進んでいたのに、組み合わせるアイテムが一気に増えて、パズルが極端に複雑になったので、思わずパタッと手が止まってしまいました。もう1つ気になったのは、カーソルの移動スピード。遅いか激速いかの2種類しかないなんて…。

65

＜レビュアー Z佐藤＞
「風が吹けば…桶屋が儲かる」ってな感じに、キャラを配置し連鎖させて、最終的にクリア条件を満たすというシステムがスッゴク面白い（モトになってるゲームがあるらしいが…）。面数も豊富だし、難易度もお手頃。エディットモードでステージも作れるなど、遊び始めると止まらなくなる。でもなぜいまさら「魔界村」なの？唯一そこのところが、ボクとしては気になった。

80

るぷぷキューブ ルプ★さらだ

■データム・ポリスター■PZG
■8月30日■¥5,800

人気マンガ家、竹本泉がキャラデザインのPZG。主人公サラダのかわいいアクションも魅力。

個人的には極めて楽しめた。操作性もいいし、グラフィック・音楽ともに及第点。パズルゲームとしても面白い。だが、どうにも気になるのが、タイトーの「パズニック」との類似性。アレンジはして「違うゲーム」になってはいるが、どうしても減点材料に感じた。あと、この手のパズルゲームは人によって受けつけないのでオススメはつけなかった。パズルが好きな人ならばオススメできる内容であるといっておく。

75

ストーリーモード（パズル）は「タイトーの「パズニック」＋新要素ブロック＋移動にいくつかの制限をつけた」といった感じで、すごくハマる。面数は豊富だし、ヒントをもらえる点もいい。私は意地になってヒントを使わずにクリアしたけどね（とりあえず100面分）。その一方でアクションモードはバランスがひどすぎて、とてもじゃないが楽しめなかった。対戦プレイはさらにつらいし…。こちらは期待はずれでした。

80

ストーリーモードでパズルが、アクションと対戦モードで落ち物パズルが遊べるという欲張りなソフト。ストーリーモードは、ルールがわかりやすく、ヒントも付いていて、パズルが苦手な私でも楽しめました。問題数も多く、中盤以降は手ごたえバッチリなので、パズルが好きな人も十分遊べるデキ。落ち物のほうはというと、このゲーム独特のルールがわかりにくいから、理解するまでちょっとだけパニックになるかも!?。

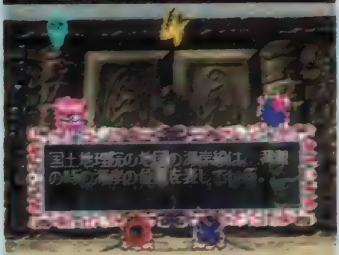
70

＜レビュアー がんの字＞
徐々に難度を上げていくステージ構成の絶妙なバランスといい、意地の悪さを感じさせない「いい意味での難解さ」を持つパズルといい、すごく丁寧に作られた優等生的なパズルゲームだと思う。ヒントコマンドを搭載しているなど、そこかしこに見られる、プレイヤーに対する細やかな心遣いにも好感が持てた。独特の雰囲気が嫌いでないなら、断然オススメしてしまう1本。

80

謎王

■バンダイビジュアル■ETC
■8月30日■¥5,800



クイズに正解すると物語が進行するAVG仕立ての、クイズゲーム。リアルなポリゴン映像がウリ。

壮大…というか、緻密というか…かなりハイレベルなグラフィックとシュールなストーリーの上で展開されるクイズ。操作性には問題を感じなかったが、クイズの難易度がかなり高く、苦労する。しかも出題される問題に強烈な雑学の知識が要求され、ハンパなコトではクリアできない。あと少し簡単でもかまわないと思うのだが。クイズ自体を面白いと思える人にはオススメできる内容だと思う。かなりのオススメ品。

80

操作性がよく、ミニゲームまで楽しめるクイズゲーム。メインのモードは2時間半でラスボス戦にたどりつけたので楽勝だと思っていたら、クリアするまでにその倍近い時間が…。「1ミスでゲームオーバー＆10問連続正解でクリア」というルールはきついのなんのって（コンシューマだけに許される範囲だとは思うけど）。最後には解答集を自力で作っちゃったほどです（笑）。出題はないけど、パーティーモードも実用性が高そう。

75

これってホントにクイズゲームなの？っていうくらい演出が凝りに凝っている。これまでのクイズゲームにない不思議な雰囲気をかもし出すグラフィックといい、ヘッドホンでのプレイをオススメしたくなるような、クリアーでヘンテコでイカすサウンドといい…。そして何よりも驚かされたのが、世にも難しいクイズの数々。クイズ王でも間違えるのでは？ というレベルの難題が、ムチャな出題形式で出されスゴすぎ！

75

＜レビュアー Z佐藤＞
○×や早押し、3・4択や並べ換え問題など、クイズの種類が豊富でグー。失った記憶を取り戻すため…、という必然性のあるストーリー設定も気に入った。しかしクイズの難易度が、全体的にちょっと高すぎ。特に並べ換え問題は、そんなこと誰が知ってんだよ～！ と思わず叫びたくなる。ミニゲームでコンティニュー用のアイテムが取り放題というフォローはあるけど、う～ん。

50

にゃんとワンダフル

■バンプレスト■SLG
■8月30日■¥5,800

画面上で、イヌやネコを飼う喜びが味わえる異色SLG。ペットとのコミュニケーションが楽しめる。

コンセプトは極めて面白い。だが、仮想のペットを飼えると言ったところで、飼えない人であっても「本物の犬や猫」は見ているわけであって、リアルを狙うほど違うところが逆に目についてしまうと思う。ましてや本物の犬・猫を飼ったことがある僕にはどうしても、納得いきませんでした。「ゲームではない」ので、点をつけることに意味は、ないと思い、点はあえてつけていない。ただ、一般性はないと思う。

？

犬や猫の行動を暖かく見守る（ちょっかいを出す？）のが目的という、環境ビデオ風のソフト。愛らしく、なおかつワガママな彼らの動きは本物に近いものがある。でも、操作感はイマイチ（ボタンを押してもワンテンポ遅れてからメニューが出てくる感じ）だし、見慣れるとペットのリアクションにも飽きてしまう。やっぱり本物にはかなわないと改めて思ったしだい。フンの処理をしないですむのは助かるんだけど（笑）。

？

登場するイヌやネコに感情移入できるかどうかが、このソフトの評価を大きく分けるポイント。ただ、もしこのソフトに興味があっても、本物のペットのようなコミュニケーションは期待しないほうがいいかもしれない。っていうのは、べつに何もしないで放っておいたペットも、メチャメチャかわいがって育てたペットと同じようなリアクションだから。ハマっただけに、ちょっと残念な所かな。鑑賞用で楽しむぶんにはOK。

75

＜レビュアー がんの字＞
ゲーム性はほとんどないので、鑑賞用ソフトと解釈するのが正しい。でも、これがトロけるほどかわいくて、ときめいてしまうのだ。コンセプトは「周りに迷惑をかけずに動物を飼えるソフト」ということなんだけど、実際に動物を飼っている人でも、遊んでみればそれはそれで違う感慨があって楽しめると思うぞ。小さなお子様をお持ちの方は、親子で遊ぶのも◎だ。

70

Part 2 第2部

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

CREATURE SHOCK

■データイースト
■STG
■8月23日
■¥5,800

惑星を舞台に、3Dシューティングと、ダンジョン探索の2つの要素が楽しめるゲーム。

城イドム 40

動画を効果的に使ったガンSTG。不気味なキャラデザインなどはいい味を出しているので、独特の雰囲気を持ったゲームに仕上がっている。ただし、プレイ中に細かいアクセスが入る、照準の動きが重くて極端に狙いにくいなど、操作性にはかなり問題アリ。敵の弱点の発見など、クリアの条件もわかりにくいため、攻略するにはかなりの根気が必要になるだろう。洋ゲー独特の雰囲気を愛する人なら、楽しめるかもしれない。

「ま」のアッキー 50

とにかくCDのアクセスの多さが気になった。移動中はまだ我慢できるが、問題なのは戦闘中にまで頻繁にアクセスし、そのたびに敵の動きが止まってしまうこと。おかげでこのゲームのウリであるはずの緊迫感のある戦闘シーンが台なしになってしまっている。また、移動方向を決定するときや物を調べるときにどこにカーソルを合わせていいかよくわからない点もストレスがたまる。敵はグロくて、いい味を出しているのに……。

イエローブリックロード

■アクレイムジャパン
■AVG
■8月30日
■¥5,800

「オズの魔法使い」を題材にしたAVG。童話を読むような感覚でプレイできる。

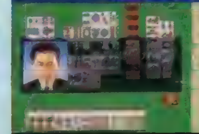
ジュピター藤平 40

登場人物がオズの魔法使いでおなじみの連中なんで、ある意味、物語に入り込みやすい。これはいいけど、いざゲームの中に入ってみると操作性の悪さがとにかく目立つ。普段のカーソルの尋常ならざる遅さ（一応これはLボタンなどの同時押しで解消はできるが）、わかりにくいクリックポイント、ロードの長さ。途中の戦闘シーンも単調で盛り上がらないし。もう少し快適にストーリーを楽しめるようにしてほしかった。

PON 40

移動や画面切り替え時のロード時間はハンパじゃない。道を歩くだけでイライラするようでは問題でしょう。また、敵を画面から追い出すという戦闘も爽快感が得られずガッカリ。これといって謎解きもなく、ただ何回か戦闘して先に進むだけ。これではAVGとしての面白味もない。おまけにあのエンディングでは怒りたくもなる。「オズの魔法使い」をモチーフにした点やグラフィック、音声などは良いのに……残念。

プロ麻雀極PLUS



■アテナ
■TBL
■8月30日
■¥4,800

SFCでも発売された、本格派麻雀ゲームがリメイクされてPSに登場。

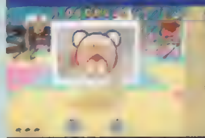
オヤジ西岡 80

いやあ、すばらしい。プレイしていて悪い部分が見つからなかったっすよ。COMの思考時間は短く、読み込みのストレスもほとんどなし。3つのモードも、それぞれ違った遊び方ができる。なかでも、トレーニングモードの「雀力クイズ」がいい。何を切る？　形式のクイズなのだが、切った牌によってコメントが違い、「ここでこの牌を切ると何が悪いのか」が、ちゃんと理解できるようになっている。これには感心しました。

ドワーフ西谷 75

まず出演メンバーの豪華さに拍手！打ち筋の再現性は、ちょっと甘い気もするが、名のあるプロ雀士の大部分が顔を出しているというだけで、対局に迫力が出るから不思議なもの。しかもシステムは実に懇切丁寧。詳細なルール設定はもちろん、思考速度の調節まで可能という充実ぶりである。ここまでやってくれればインターフェイス面でのストレスはゼロに近いと言ってもいいだろう。初心者でも十分楽しめる力作だ。

トンズラくん



■ソラン
■パズルACT
■9月6日
■¥5,800

パズル仕立ての3D空間の中、多彩なアクションのトンズラくんを操作するパズルACT。

なんでもゆうこ 65

ボックスを積み重ねて階段を作り、上方のゴールをめざすんだけど、ルールがとても簡単で、すんなり遊べます。ボックスの移動方法を覚えられる練習編が付いている点も、ポイント高し。ただし、ステージの上方を見ようとボタンを押すと、見たい位置で止まらず、そのまま一番上までスクロールしてしまうのが気になったトコロ。✚キーを長めに押すと一回転する、バックできないなどの操作に慣れれば、それなりに楽しめる。

ジュピター藤平 60

いうならば、立体の「倉庫番」って感じのゲーム。最初は変なノリにともすれば怒りをも感じるけど、慣れてくると、このウゴウゴルーガ的な雰囲気が楽しくなってきてしまうから不思議。ジャンプしてるときや箱を投げあげているときのアングルがやたらとリアルで「ジャンピング〜」みたいな感覚が楽しめるのもなかなか面白いしね。ただ、序盤は結構攻略に時間がかかるくせに簡単なので面倒くさいといえば面倒くさいかな。

COOL BOARDERS

■ウェップシステム
■SPG
■8月30日
■¥5,800

流行のスノーボードをテーマにしたSPG。滑降、ジャンプをキメて得点を競う。

入道先生 70

惜しい！　あまりに惜しい！　スノボという題材やスピード感は最高だし、滑っていくこと自体はムチャクチャ気持ちいいし、アクロバチックな演技も楽しい。でも…でも、食い足りない！腹八分目にまでも遠いんです。コースが3つしかなくて、でもってどれもこれも簡単に滑りきれるようになってしまうし（完璧な演技ができるかどうかは別）、長時間プレイすると単調になるし…。うむ、半ズボンの入道は、本当に残念じゃ。

TAC★ 55

実際のボードはやったことないけど、動きの雰囲気はよく再現されていると思う。ただ、操作感覚はよくても、タイトなコースがほとんどなもので、イマイチ滑りの気持ちよさを満喫することができない。せっかくジャンプ中にトリック（技）をキメることもできるようになっているんだから、タイムにこだわらずに滑ったり、ジャンプの練習ができるような、広々としたコースなんかもほしかった。服や板の色が選べるのは◎。

鋼鉄霊域（スティールダム）

■テクノソフト
■STG
■8月30日
■¥5,800

東洋的な世界観を舞台に、8人のキャラクターが登場する格闘3DSTG。

城イドム 70

技がハデになったのを始め、前作の「リヴァーシオン」よりグッと完成度が高くなっている。特に、地面を普通に移動するぶんにはステージから落下しないシステムになったので、とても遊びやすく仕上がっているぞ。やや全体的な動きに重さも感じられるけれど、これなら問題ない範囲だと思う。なお、2Pプレイでは画面を上下にカットする方式をとっているけれど、この表示でも問題なくプレイできるので、ご安心。

TAC★ 70

スピード感や軽快さはないけど、3Dモノが好きな人ならそれなりに楽しめるデキになっている。キャラや技の演出もカッコよく、個人的にはけっこう気に入りました。前作「リヴァーシオン」と較べても、いろんな問題点が解消されていて格段に遊べるようになっている点も評価したい。ただ、操作が感覚的にわかりにくいこともあって、プレイヤーを選ぶゲームなのは確か。もう少しプレイしやすくなるといいんだけど…。

ハイパーラリー

■ハーベストワン
■RCG
■8月30日
■¥5,800

ラリーレースを題材にしたRCG。ナビゲーターがつくなど設定にもこだわっている。

ドワーフ西谷 35

早着も減点になる。オーダータイムに遅れても他の区間で取り返しが効く。この辺りが、ラリーと他のレースとの違いだ。しかし、残念なことにこの作品ではこういったラリーならではの要素がほとんど排除されてしまっている。これでは単に路面状態の悪いレースでしかない。ナビが声で指示を出してくれる点は面白いが、操作系はあま過ぎ、グラフィック＆サウンドもトホホというので、は、レースゲームとしても楽しめない。

ジュピター藤平 70

オフロードレースってコトで、繊細なオンロードレースにない、ケツを滑らせまくりの豪快な走りができる……と思っていたら、サスを柔らかくすることでスリップをほぼ完全に抑えることができ、ちょっとガックリ。RCGとしての難度は低めなので、わりと手軽に楽しめる点はいい。が、他車のLAPが似たり寄ったりで、成績が1位かビリかに極端に偏るのはイヤ。ナビにより、次のコーナーが事前にわかるのは助かる。

魔法少女ファンシーCOCO

■POW
■SLG
■8月30日
■¥5,800

魔法界のプリンセスを育てる育成SLG。11種類の修行メニューでパラメータを上げる。

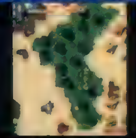
岩崎啓真　35

オープニングアニメはまあまあ。妙にサブゲームの格闘が面白い。だが、すべてをダメにする非常に質の低いグラフィック、育てる間、一切見られないパラメータシステム、不親切の極致を行くアイテム購入のシステム、戦略性0で時間がかかるばかりのカードバトル、そして、まともなプレイではバッドエンドの高難易度な内容。余りに悲しいではないか。もう少し全体に丁寧に作れば、面白くなっただけに残念だ。

ウキキ松崎　70

コツをつかむまで大変だが、つかんでしまうと実は簡単なことに気がつく。パラメータが常に出ていないので、育てている実感がわかない、イベントが乏しいので単純に感じてしまうなどの不備も目立つが、個人的には好きです、こういう女の子育てるゲーム。オープニングはかっこいいし、オマケもなかなか楽しい。グラフィックには好き嫌いがあると思うので、絵を見て気に入ったら買ってもいいかも。私も買うから。ね。

東亜プラン シューティングバトル1



■バンプレスト
■STG
■8月30日
■¥5,800

東亜プランの手がけた、「究極タイガー」など懐かしのSTGを3本収録したソフト。

城イドム　50

過去の名作なので、懐かしい反面、古くさい印象は否めない。残念なのは移植度がイマイチなことで、「究極タイガー」は、自機の当たり判定が大きい、敵のアルゴニズムがちょっと違うなどで、結果的には不条理なゲームになってしまっている（他2作品はゲーセンでやり込む機会がなかったので、細かいところまではチェックできなかったけれど）。アレンジバージョンの収録はうれしいが、STGファンとしては少し残念。

ウキキ松崎　70

昔の作品とはいえ、STGが3本も入っているので、なかなかボリュームはあると言えるでしょう。もともとタテ画面のゲームだからしょうがないけど、画面の両端が黒くなっているのはちょっと。今までに発売されたものは、それぞれ工夫がしてあっただけに、なおそう思いました。ゲーム自体はほぼ完璧のデキで、最初に読み込む以外はほとんど待ち時間なし。まったくストレスを感じずにプレイできます。ファンならオススメ。

北斗の拳

■バンプレスト
■AVG
■8月30日
■¥5,800

数年前大ブームを巻き起こしたアニメ「北斗の拳」を原作にしたオリジナル格闘AVG。

ジュピター藤平　60

AVGかと思ったらデジコミ（というかムービー？）＋コマンド選択の対戦（ACTではない）ゲームだったんでちょっとビックリ。ムービーは良くも悪くもそれなり。ただ、本来血しぶきであるはずのものが灰色なのが残念。ボスクラスのキャラとの戦闘シーンはけっこうスリリングで楽しいんだけど、一撃で終わるザコ戦は面倒。それがやたらと多いしね。そうそう、キャストはアニメと同じなので、その点ではオススメかも。

TAC★　40

グラフィックの作画レベルといい、ストーリーといい、TVアニメ版のデキの悪い回のノリを忠実に再現したようなストーリーモードは、見ていて疲れる。まぁ、強引な展開がスゴイというか、笑えるという意味ではそこそこ楽しめたけど。タイミングと連打で技を選択するバトルも、技のアニメーションが格闘というより〝手からビーム〟の撃ち合いになってて、「俺の知ってる北斗はこんなんじゃない！」と言いたくなる。

小島武夫　麻雀帝王

■ギャップス
■TBL
■8月30日
■¥5,800

麻雀界の長嶋茂雄こと、小島武夫がメインキャラクターとして登場する4人打ち麻雀。

ドワーフ西谷　60

あの「小島武夫」の名を冠したにしては、普通の麻雀ソフトに留まっているかな？　という印象。ローカルルール満載で、そこはかとなくヤバイ雰囲気の漂う雀荘モードなどは、なかなかヘンな味わいがあるし、段位認定モードをクリアすると実際に初段位を得ることができるといった仕掛けも悪くないのだが、いま一つテンポがよろしくないのだ。また、お世辞にも初心者向けとは言えない作りである点も明言しておくべきか。

オヤジ西岡　45

初段位認定モードの認定問題で、質問に答えた後に正解か不正解かしか表示されないのは不親切では？　なぜこの答えになるのかを説明してくれたら親切だし、プレイヤーの雀力向上にもなると思う。他の麻雀ゲームと比較してみても不親切さは否めないなぁ。地方ルールで遊べたり、新しい試みがなされている部分もある。だけど、かなりツモが操作されているのが、ボクは好きになれなかった。サクサクあがれすぎっす。

今回の総評&次回展望

最近、PSのソフトで既成のジャンルにあてはまらないモノが増えてきました。それだけゲーム業界に活気がある証拠だと思いますが、レビュアーは未知のソフトの評価に苦労しているようです。

全体を見渡してもオススメマークが、2つしかついてない今回のレビュー。Part1ではPZG2本、SLG2本、クイズゲーム1本と最近ではめずらしい組み合わせになりました。その中でも、唯一オススメがついた『るぷぷ』がレビュアーの評価をもっとも集めたようで、「キャラや音楽のノリが好き」という〝キャラゲー〟としての評価よりも、「ストーリーモードのパズル自体がよくできている」という意見が圧倒的だったのが印象的でした。一方で対戦パズルとしては、いまいちという評価も多かったので、1人でじっくりパズルをプレイしたいという人にオススメします。次に、TVCMなどでも、目にしているかもしれない、ちょっと気になるクイズゲーム『謎王』ですが、「たんなるクイズに留まらず、AVG仕立てにしていることでひと工夫されている」という部分が、評価を集めました。「クイズの問題が難しすぎる」という部分を不満に思わない人（クイズに自信がある人）なら、一度プレイすることをオススメします。また、ゲームとはいいがたい部分はあるものの、4人のレビュアーに強い印象を残した『にゃんと』も新しいゲームの流れとして注目しておく必要があるようです。

岩崎啓真

今回は『謎王』、『るぷぷ』、『謎魔界村』とパズル・クイズ系の揃いがよかった。個人的には『謎王』が気に入っているが、難易度が高いことを考えると、一般の人にはオススメしかねる。『るぷぷ』と『謎魔界村』も完成度は高いが、一般に楽しめるのは『るぷぷ』の方だろう。『にゃんとワンダフル』では、僕は生き物をゲームマシンの中で飼うのは好きになれないということがわかりました。デキはいいと思うが、どうしても好きになれなかった。

なんでもゆうこ

またしてもオススメがなかった今号ですが（ひょっとして『キングスⅢ』以来ないかも）…こりゃホントに私の点数は「きびしめ」になりつつあるのでしょうか、ウ〜ム。決して「面白い！」ってソフトがなかったワケじゃないんです。ここをこうすればもっと楽しめるのに…って思いながらプレイしているのです。そんな私が今回、興味があれば買ってもOKと判断したゲームは『にゃんと』と『謎王』の2本。個人的にも気に入っているので遊んでみてね。

ウォルフ中村

『るぷぷ』のパズル部分にハマった。この手のゲームではお約束の裏面もあるし、パズルが好きな人ならばこれ目当て（アクション部分を切り捨てて）で買っても後悔しないと思う。『インクレディブルマシーン』なシステムを持つ『謎魔界村』は、見せ方や操作性の点がもう一歩。『謎王』はラストがきついけど楽しめた（PSを「早押し判定&得点計算マシン」にしてしまうパーティーモードのアイデアもいい）。個人的に期待していた『CRW』は…ちとガッカリ。

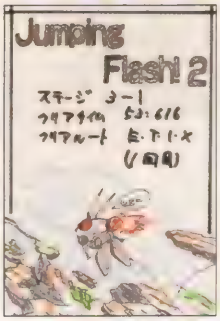
Part2代表　がんの字

『るぷぷ』と『謎王』は、それぞれのジャンルのツボを押さえたた逸品。『るぷぷ』は独特の雰囲気に、『謎王』は情け容赦がないのを通り越して不条理なまでの難易度が、プレイする人間を選ぶ側面はあるけど、それに拒絶反応を示さないのならかなり楽しめるはず。あと、個人的な好みがかなり入って恐縮だけど、『にゃんとワンダフル』の独創性も大きく評価したい。こういうメーカーのチャレンジ精神がソフトの新しい未来への礎になると思うのだ。

ビックリPS新記録

記録編 スゴイ記録や楽しい記録をここで発表してみよう！

好きなゲームはやり込みたくなり、やり込むとその成果を人に披露したくなる。そんな、ゲーム好きなら誰でも感じる要望にお応えする場所、それが「ビックリPS新記録」のコーナーなのだ。どんな記録でもOKなので、キミも参加してみよう。



◀Z・Fさん（愛知県）の記録申請ハガキ。ゲームへの思い入れが伝わってくるね。

『TOBAL No.1』でも募集開始！いざ、日本一を目指せ！

今月の ザ・挑戦者ランキング

最終発表 ハイパーオリンピック イン アトランタ

優勝：村山和徳（佐賀県）18,880点（内訳は以下の通り）
100mダッシュ 7'48／110mハードル 8'58／100m自由形 38'87
幅跳び 11m34／三段跳び 19m92／高跳び 2m76／棒高跳び 6m60
砲丸 28m56／円盤 92m85／槍 101m09／ハンマー 109m44
2位：人肉斬包丁（和歌山県）18,589点　3位：阿部和幸（神奈川県）18,056点
参加者26名（5位：17,906点／10位：16,858点／20位：16,121点）

参考発表 その他の記録も大発表

●鉄拳（サバイバルモード：中間発表）現在の参加者 422名
1位：秋元慶太（神奈川県）アーマーキング使用
（50位：118win／100位：68win／200位：51win／300位：35win）
●リッジレーサー レボリューション（初級T.T.ドリフトコンテスト：参考発表）
小野一章（富山県）900点満点　※ビデオでも確認済み
●めざせ戦球王（腕前判定モード：参考発表）けんたま（茨城県）
スコア：1,558,770点　レベル：46　球668 連鎖：7　得点：95

最終発表 ジャンピングフラッシュ！2

1-1:優勝	小林由男	（新潟県）	0'36"100	（EXIT）	参加19名	（10位44"016）
1-3:優勝	あーすまん	（大阪府）	0'13"766	（……）	参加27名	（14位14"833）
1-B:優勝	平出武志	（長野県）	0'06"500	（……）	参加27名	（14位09"283）
2-1:優勝	平出武志	（長野県）	0'31"616	（EXIT）	参加11名	（6位33"650）
2-2:優勝	小林由男	（新潟県）	1'06"800	（EXIT）	参加10名	（5位1'08"966）
2-3:優勝	あーすまん	（大阪府）	0'14"466	（……）	参加22名	（10位18"933）
2-B:優勝	平出武志	（長野県）	0' 7"766	（……）	参加10名	（5位12"000）
3-1:優勝	平出武志	（長野県）	0'51"566	（ETIX）	参加10名	（5位53"466）
3-3:優勝	小林由男	（新潟県）	0'27"533	（……）	参加10名	（5位30"450）
3-B:優勝	平出武志	（長野県）	0'08"033	（……）	参加12名	（6位09"033）
4-1:優勝	あーすまん	（大阪府）	0'49"166	（EIXT）	参加9名	（5位50"733）
4-2:優勝	小林由男	（新潟県）	1'37"633	（EXIT）	参加9名	（5位1'42"100）
4-3:優勝	コアラ大臣	（東京都）	0'22"400	（……）	参加13名	（7位24"633）
4-B:優勝	平出武志	（長野県）	0'10"866	（……）	参加11名	（5位12"533）
5-3:優勝	小林由男	（新潟県）	0'31"283	（……）	参加9名	（5位37"833）
5-B:優勝	あーすまん	（大阪府）	0'11"200	（……）	参加9名	（5位16"666）
6-2:優勝	小林由男	（新潟県）	0'20"333	（……）	参加18名	（10位23"633）
6-3:優勝	小林由男	（新潟県）	0'49"566	（……）	参加11名	（5位58"800）
6-B:優勝	あーすまん	（大阪府）	0'12"966	（……）	参加9名	（5位17"000）

特別発表 『ときめき』に愛を捧げたハガキが続々と届いたぞ!!

▲アルバムアタックの参加者は、イラスト付きでの申請が圧倒的に多い。こちらは、お馬パカパカさん（埼玉県）による紐緒さん。

25号を発端に「ときめき」でのアルバムアタック参加者が急増している。現在のトップは沖田総司郎さん（右）、第2位は今野裕さん（詩織／168枚）と、ハイレベルな争いになっているぞ。とくに、詳しいプレイレポートにメモリーカードの証拠を付けて、わざわざ英国から申請してくれた沖田総司郎さんには感動！　その愛の深さを評価して、沖田総司郎さんには本人ご希望の品（内容はヒミツ）を特別にプレゼントしちゃおう。ちなみに英国では、電撃PSが2倍のお値段で売られているとか……。

▼この綺麗なイラストが描かれたハガキは、右のエアメールに同封されていたものなのだ。コメントにも注目してほしい。

▲留学先の英国から参加してくれた沖田総司郎さん（神奈川県）。6枚のレポートには、全デート記録などがこと細かに説明されている。ス、スゴい！

●強者へのご褒美●勝者に対しては、その種目の参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、参加者599～150人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、参加者149～50で「1～3位に500円」を進呈する。もちろん、賞金獲得のチャンスは上位だけではなく、"10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位" の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給してしまうぞ。下位にも賞金獲得のチャンスがあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ。

コナミ主催のイベントで超記録が誕生

全国の9カ所にて地方予選を行ってきた『ハイパーオリンピックinアトランタ～世界記録をぬりかえろ!!』の決勝大会が、8月3日、東京・渋谷BEAMホールで行われたぞ。激戦を勝ち抜いてきた〝ハイパーアスリート〟たちにより、メダルをかけた超ハイレベルな戦いが繰り広げられたのだ。電撃PS代表選手としては神奈川県綾瀬市の阿部和幸君が出場。が、健闘むなしく初戦敗退となってしまった（ガックシ）。今回はコナミが発売した「ハイパースティック」を使用しての大会だったので、阿部君をはじめ、普段コントローラでプレイしている人には、少々不利な戦いとなってしまったようだ。予選、決勝を通じての大会記録は次の通り。挑戦してみようぜ！ ◎100m…7.54 ◎110h…9.40 ◎100m自由形…41.60 ◎走幅…10.64m ◎ヤリ投…105.84m ◎ハンマー投…108.55m ◎3段跳…20.89m ◎走高…2.87m

▼自分のやりやすい体勢でジョイスティックをかまえる各選手。うつぶせに寝てプレイする選手もいたぞ。33番の電撃PS代表選手、阿部君も健闘したが……。

▲金メダル（優勝）は大阪に住む中学3年生、上野孝君（21番）が獲得。8つの大会記録のうち、なんと6つが上野君の記録。まさに彼の1人舞台だったのだ。

挑戦者募集中!! キミのアツいハガキを待っているのだ……

ハガキに書くこと
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・年齢・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送ればOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「～回目の申告です。前の記録は～です」と必ず書き添えること。ご意見や質問、イラストなどを書き添えるのも大歓迎だ。

申請ハガキのルール
申請記録などは、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めています）。ハガキなど1枚につき、1人1記録の申請しか受け付けないので、よろしく。

エントリーのルール
一人の人が複数の種目に参加してくれるのも大歓迎なのだ。
入賞した場合のみ、不正がないか確認のために、〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうぞ（確認後に返却します）。

しめ切り直前 鉄拳2～サバイバルモード～

ルール サバイバルモードで勝ち抜いた人数を競う。使用キャラは、誰でもOK。

ルール 「鉄拳2サバイバル」と明記して、「倒した人数／使用キャラ」を書こう。

入賞時の確認▶メモリーカードを使用
しめ切り▶Vol.31掲載分まで

募集開始 TOBAL No.1

トーナメントモード

ルール トーナメントモードでオールクリアするまでのタイムを競う。使用するキャラは、最初から選べる8キャラの誰でもOKだ。設定は、HARD、2SET、INF（時間無制限）にして挑戦すること。キーコンフィグなどはご自由に。

申請 ハガキには「TOBAL～トーナメント～」と明記して、「タイム／使用キャラ」を書こう。入賞に備え、「記録を出したシーン～設定画面まで」もビデオに録画して、証拠を保管しておこう。

入賞時の確認▶ビデオテープを使用
しめ切り▶Vol.33掲載分まで

クエストモード

ルール クエストモードのエピソード3でのクリアタイムを競う。使用するキャラは最初から選べる8キャラの誰でもOKだ。ほかのエピソードの記録でも集計作業は行っているので、気軽に申請してくれて構わないからね。

申請 ハガキには「TOBAL～クエスト～」と明記して、「タイム／使用キャラ」を書こう。トーナメントとクエストの両方で申請する場合も、それぞれ別のハガキで申請すること。

入賞時の確認▶メモリーカードを使用
しめ切り▶Vol.33掲載分まで

しめ切り直前 キングスフィールドⅢ

ルール どのくらい少ない経験値で、ジャンの後に控える真の敵を倒せるかを競う。入賞に備えて「最終決戦前の経験値を表示～ボスを倒すまで」をビデオに残しておくこと。

申請記録 「KFⅢ」と明記して、「最終ボスを倒す直前の経験値」を書こう。

しめ切り▼31号掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード

しめ切り直前 ストライカーズ1945

ルール ノーマルモードでのスコアを競う。使用する機体は自由で、コンティニューも可。記録はメモリーカードに残しておこう。2P同時プレイは禁止だぞ。

申請記録 「ストライカーズ」を明記して、「スコア／使用した機体」をハガキに書こう。

しめ切り▼31号掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード

しめ切り直前 モータートゥーン・グランプリ2

ルール タイムアタックモードで、トゥーン・ビレッジ、トゥーン・アイランド2、クレイジー・コースター各々のトータルタイムを競う。使用キャラは誰でもOK。

申請記録 「モータートゥーン2」と明記して「コース／記録／キャラ／ネジコン有無」を書こう。

しめ切り▼31号掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード

そのほかなんでもOKなのだ

このコーナーでは、募集をかけていないゲームの記録も受け付けているので、自分でルールを作って申請してくれても構わないぞ（例：『ストZERO2』スコアアタックなど）。また、募集が終了したゲームでも集計作業は続行しているので、安心して送ってほしい。また、〝ガンバリ自慢の部屋〟（下の欄外を参照）のような自由気ままな記録も募集している。こんなに自由な挑戦を受けている のは本誌だけなので、ぜひ参加してみよう。

挑戦の受付は

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
ビックリPS係まで

しめ切り
Vol.31掲載分のしめ切りは9／2必着
Vol.33掲載分のしめ切りは10／7必着

次回の予告 当コーナーの優勝者は真の日本一なのか？記録のレベルを大検証!!

●ガンバリ自慢の部屋へのお誘い：この部門は、何かしら頑張ってプレイした内容を全国の仲間に自慢してしまう、自由で楽しいコーナーなのだ。「こんなことしちゃうほど、このゲームが好きなんだね」と感じられるものなら、ハッキリした記録が残らないプレイでもOK（例：『ストライカーズ1945』で、弾を撃たずにドコまで行けるか挑戦、とか）。楽しいものは名前（ペンネーム）入りでドンドン紹介しちゃう予定なので、気軽にハガキ（手紙）で知らせてね。証拠品（返却はしません）をつけてくれると、採用の可能性もアップするぞ。

4色奴隷 COLORのどれい

楽しかった夏も終わり。体験しちゃって、全てにあきちゃっても、「投稿?　バカじゃないの?」なんて言わないでね。女神（雌?）のお願い。

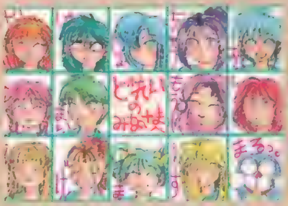
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPSAC」係

▲秋田県　まいまいさん：アイヌ語の必殺技名は未だによく発音できないです。ね？

▲岡山県　シュレーゲルあおがえるさん：ちょっとバスタード入った『KFIII』。至高神ですし。

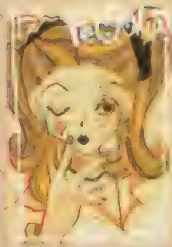
▼兵庫県　ボンだジョビおさん：もぉ〜……そのままです。でもよし。それならよし。

◀青森県　おさPさん：なぜ？最後のオチがドラちゃん？　人気者？　やはり？



◀静岡県　飛遊人さん：あなたのお家のさくらさんもヘソだしブルマるだしでがんばってますか？

◀愛知県　にゃんにゃんとやらさん：期待高まる「メガペル」。9月はこれで燃え上がりますです！

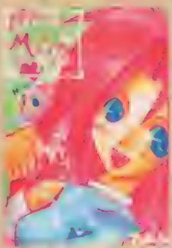


▲神奈川県　貞雅さん：主人公ラムザは何を思う？　見習い騎士と算術師がとても気になります。早く発売されませんかねぇ？

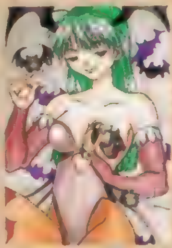
◀秋田県　まいまいさん：PS版、3人とも京とか、庵とかできます。笑えます。ウラワザページ参照。

▶山形県　瞳蓮さん：鼻バン、似合いそうですよね。というか、さくらには絆創膏が似合いそうです。身体中打ち身のアカタンだらけ。ね？

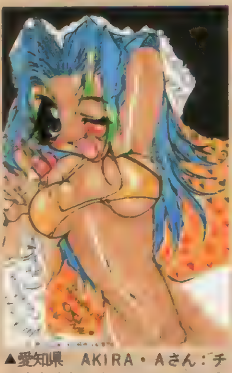
◀神奈川県　有目翼さん：ウ、ウォンチュは……後ろでアイサツしてるフィリーがかわいいです（笑）。



▶岩手県　PROMISEさん：本当の蝙蝠がこんなにかわいければいいんですけど。欲しいですよね。



▶宮城県　一郎あきらさん：キルキス好き好きですから。危ない気もしますが、いいんでしょう。

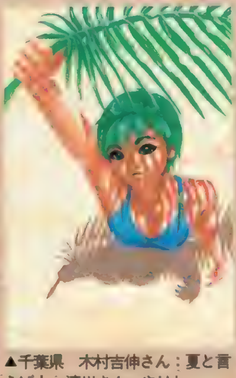


▲愛知県　AKIRA・Aさん：チチ大きくなりましたか。マイク？

▼埼玉県　鳥さん：準のコスプレはよく見ないとわかりにくいです。

▶東京都　咲羅さん&佳月ひろさん：姉妹合作ですか。楽しそうです。セシルどきどきですし。

▶栃木県　炎のサスカッチさん：平和なーシーン。ザンギ、復活できて良かったですねぇ。



▲千葉県　木村吉伸さん：夏と言えば！　清川さん。やはし。

▼千葉県　秋本一樹さん：やったのウィンディ……一体何を？

▲福島県　安積タツオさん：そっとしておいてほしい彼。天使です。

▼三重県　桃亀イリヒさん：「2」では紋章がもっと使える？

▶東京都　ドリフトカンカンさん：すんごいカワイイって……そ、そ、そうでしょうか？

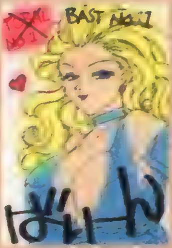
▶三重県　288さん：体験版、よかったですよねぇ。アップから遠景へ……。身体、気を付けて下さい。

▶愛知県　前川泰之さん：チチやぁ！チチ！　というチチマニアな方からため息出そうな優香さん。

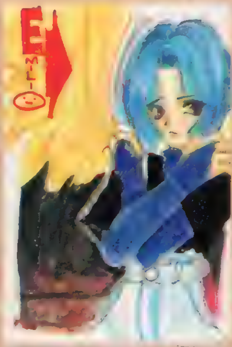
▶京都府　仙堂彬さん：ソフィアとトレイシーはヘソ出してそうですよね。エリスは……まんまでしょうか？

カラーイラストの基本：読者様のカラーイラストで構成されるこのページ…
：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は…やはり濃く描かないとダメ。…：掲載されると…

▶石川県　片羽昭さん：ゲームのデキ、なかなかのようです。編集部でも期待高まってます。



▶滋賀県　ごちうりさん：一発ネタでもOKです。大迫力ですから、彼女。技もイヤーン系だし。



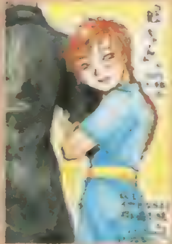
▲沖縄県　ｋｅ太郎さん：いぢめる？　な、エミリオくん。

▼静岡県　けろよんさん：延びちゃったのが残念です。

▲神奈川県　貞雅さん：もう……目がきまくってて格好良い剣丸。登場人物がみんな、かぶいてるのが『斬紅郎』、いや『サムライスピリッツ』の魅力。ゲームとしてのデキは１作目が最高でだんだん……っていう話をよく聞きますが……ＰＳ版はどうなんでしょう？

▲愛知県　大熊ねこ丸さん：次は、ぱんだのレイレイをお願いします。

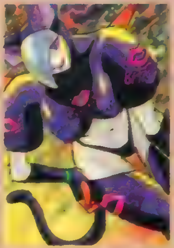
▼福岡県　谷口欣孝さん：画面が「マリオＲＰＧ」……アルアル。



▶茨城県　猫太・Ｗさん：傍太くんは人気者ですから。いまだ衰えぬ、「摩丸」パワー。不思議です。

▶大阪府　猫牙狼司さん：仲間外れにされた２人がなんだかステキすぎです。おざなりだし（笑）。

◀大阪府　柏田秀紀さん：表の久美ちゃんもＯＫですが、ハガキウラの落書きもばっちりです（笑）。



◀千葉県　小泉英夫さん：早く来ないかなぁの「ゼロディバ２」。ガッチャマンなーＩＯさん。

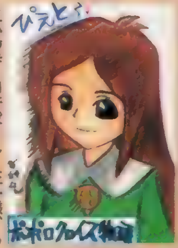
◀京都府　つくば山さん：台風娘と機械娘。字にしてみると台風娘の勝ちのような気もします。

◀滋賀県　た。さん：今年もかなり暑かったですよね。夏はやはり、海。そして人魚。なぜでも人魚。

▲秋田県　神無月セイさん：アンジェはハートつかんで離しません。ガッチリキープなのでした。

▲岐阜県　バサラボンバーさん：ショックでかすぎたのですね。なにもヘコヘコでなくても（トホホ）。

▶東京都　成瀬祥雄さん：ＰＳ版で彼女だけのチーム作るとかなり楽しいです。ワクワクしてて。



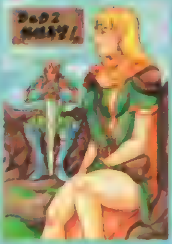
▶広島県　白井俊さん：王子様、もっと髪の毛多いですから（笑）。ムダに多いって気もします。

▶愛知県　碧奇魂さん：抱かれてる玉がうらやましかったりします。実際、うれしそうだし。

▶群馬県　いずみ16さん：Ｈなしでも楽しいゲームに仕上がるんでしょうか？　期待したいです。

移植化計画出張版

移植希望のハガキはこのコーナーと融合してます。ＰＳに移植してほしいソフトがある場合は、ここにハガキを送って下さい！詳しくは187ページを見てね。今回はカプコンのＰＺＧ、「スーパーパズルファイターⅡＸ」を取り上げてます。



◀愛知県　中重仁里さん：ファンも多いと思うんですけど……移植されないんですかねぇ？

▼東京都　ドリフトカンカンさん：本体……もう少し安く……移植！

▲三重県　２８８さん：よく見ると怖い人造人間の方々です。

▶大阪府　飯塚鈴奈さん：デビロット様。あぁデビロット様。彼女主役の外伝でも可。

▲埼玉県　松谷慎哉さん：『貝獣物ビー』で盛り上がってないで、ねぇ。そろそろ（愛）。

▲愛知県　天婦羅さん：ヒマになるとむしっちゃいそうですよね。

▲大阪府　やなぎだ　ひろしさん：なぜ？－ヘビ？　でも不思議な魅力がいっぱいでステキなのでＯＫなのでした。

◀青森県　おさＰさん：ほんわかしてていい気持ちになれるＲＰＧ。なめてかかると感動できます。

namco
SMASH COURT™
私はテニスです。
スコン、スコンと打ち返すこの快感。きょうはセンターコート、あしたはマリンリゾート。カレ氏とペアならダブルスで。ロブ上げまくり、ボレー決めまくり。ついでにタイの踊り子、踊らせちゃえ。この面白さ、かなり来てるよ。
The Seaside
Summer Rose
Fun! Fun!
スマッシュコート
9月6日発売 5,800円(税別)
※ナムコワンダーページ URL http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
© 1996 NAMCO LTD. ☎03-3756-7651
PlayStation™
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃Play Question（プレイクエスチョン）

1996 HOW TO WIN

天が呼ぶ。地が呼ぶ。悪を倒せと俺を呼ぶ！でも悪はいなかったので、とりあえずプレイクエスチョンを読みましたとさ。やあ、めでたしめでたし。ガクッ。

スマッシュコート

テニスゲームには、並々ならぬこだわりを持つナムコの決定版とも言うべきこのゲームのポイントを解説しましょう。

ジャンル	SPG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）マルチタップ、4P対戦可
発売日	9月6日		

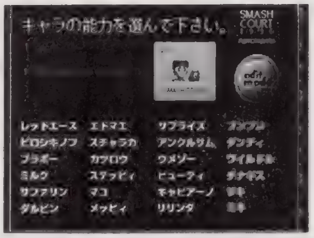
©（株）ナムコ

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

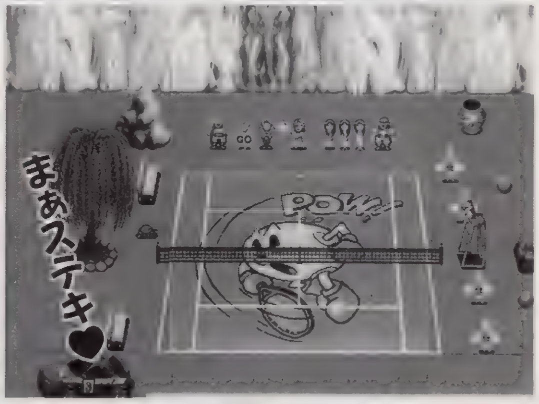
ただテニスをするだけなら、ほかにもゲームは山ほどあります。が、試合に勝って手に入れたアイテムで自分だけのコートを作れるのは、この「スマッシュコート」だけなのです。だけどそのためには、ＣＯＭの強豪プレイヤーに勝たなければなりません。そこで今回は「基礎から始める『スマッシュコート』」てな感じで、主にショットの使い分けを中心に解説してみました（どちらかというと対人向けですかね）。では、これからの3ページが、貴方のテニスライフに役立ちますように。（ゆかマン）

イカすテニスコートを作って友たちに自慢するのです!!

「スマッシュコート」には、普通にテニスで対戦するエキシビションモードと、アイテムを賭けて戦うテニスクラブモードの2つがあります。どちらも基本的にはテニスの試合なので、特に目立った違いはありません（テニスクラブモードは、練習の勝敗も対戦成績に加えられることぐらいでしょうか）。だがしかし、自分のキャラを使ってアイテムを手に入れ、ヘンちくりんなコートを作る、という楽しみは、ほかではなかなか味わえません。そこで、テニスに勝ってアイテムを手に入れるためにはどうすればいいのか？　何を押さえればいいのか？　これらを、基本的な部分から解説して行きましょう。



▲最初に選んだキャラの能力と容姿が、そのまま自分のキャラのモノになるのです。



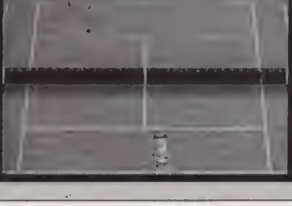
『スマッシュコート』の基本ショットを押さえておきましょう

「スマッシュコート」の基本ショットは、PSのボタンに合わせて4種類が用意されています。⊗ボタンで弱ショット、◎ボタンで強ショット、◬ボタンでロブ、⊡ボタンでスーパーショットを、それぞれ打ち分けることが可能です（コンフィグで変更可能）。また、24人の登場キャラごとに、どんなときにどんなタイプのショットを打つかが設定されています。

ショットを打つには、まずボールが飛んでこなければなりません。タイミングとしては、キャラの少し手前にボールが来たときにボタン、という感じでしょうか。やや早目な方がいいようです。またこのとき、ネットのそばでボールがバウンドする前に打ち返そうとすると、ラケットを振らずに当てるだけのショットを打ちます。これをボレーといいます。ボレーにはキャラごとの球種は特に設定されておらず、打球ごとに速いか遅いかだけです。ネットプレイ型の人は覚えておきましょう。

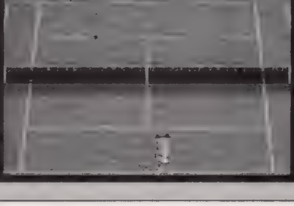
✕ 弱ショット

弱ショットはその名のとおり少し弱めのショットで、確実にボールを返したいときに使います。そのため、球種は強ショットと同一ですが、威力に差があります。また、ボールがラケットの届く範囲にあれば、正面、背後を問わず全方向をカバーすることができる、という特徴を持っています。



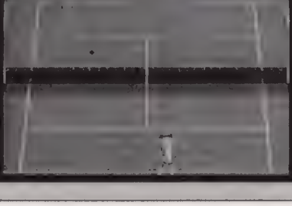
◯ 強ショット

威力、スピードともに十分のいわゆるノーマルショットで、実際のゲーム中はこのショットを中心に戦うことになるでしょう。球種、球速の違いなど、キャラごとの差がもっともハッキリと出るショットでもあります。この強ショットをいかに使いこなしていくかがゲームのポイントとなります。



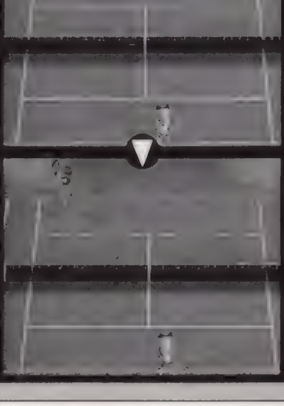
△ ロブ

山なりに高く打ち上げるゆるいショットで、相手をネットから離したりするときなどに使います。これには、急激に落ちてバウンド後に低く伸びるトップスピンロブ、普通に落ちてあまりバウンドしないスライスロブ、普通に落ちて普通にバウンドするフラットロブの3種類があります。



□ スーパーショット

PS版から新たに加わった強力なショットで、能力が低いキャラでもうまくタイミングを合わせれば、能力の高いキャラに迫るショットを打つことができます。ただし、打つ前にタメのモーションが入り、スイング速度も早いために、ショットのタイミングをとるのが難しくなっています。


◀ボタンを押すと、キャラはまずぐう〜っと力をタメてから…。
◀ショット！　このタイミングが難しいのです。練習あるのみ。

ポイントQ&A

Q：強いキャラのスーパーショットはやっぱり強いんですか？

A：スーパーショットは「あまり強くないキャラでも、タイミングさえあえば強いキャラなみのショットが打てる」というショットです。なのに、強いキャラのスーパーショットが強かったらどうなるでしょう⁉　そんなわけで、スピード、威力などのスーパーショットの性能は、全キャラで共通のものになっています。

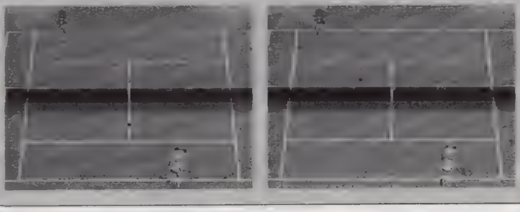
7色のショットを使い分けて相手のド肝を抜いてやるのです！

ポイント①まずはサーブ

まず、どこから打つかを決めましょう。最初にいる位置から打つのが無難ですが、対人戦などで変化をつけたいときは、✚キーの左右で位置を決めることができます。位置を決めたら◎、⊗、⊡のどれかを押すとトスアップ、その最中に◎もしくは⊗でサーブを打ちます。ちなみに、位置を決めるときに✚キーを下に入れると、コートにボールをつくおなじみのアクションを見ることができますよ。

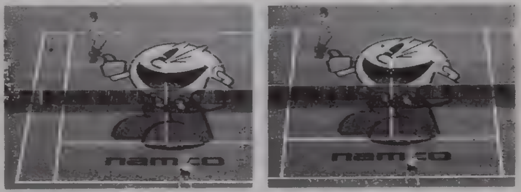
強弱のコントロール

トスアップ中に◎で威力があって早いサーブ、⊗で弱いサーブを打つことができます。一見威力のあるサーブが有利そうに思えますが、コントロールが難しいためにフォールトになりやすいのです。サービスエースを狙わずに確実に入れていきたい、特にフォールト後の2回目などは確実に⊗ボタンで打つのがいいでしょう。



サーブのコース

トスアップ中に✚キーを左右どちらかに入れていると、入力した方向に向かってサーブを打ちます。長く入れていればいるほど、角度をつけて打ち込むことができます。また、トスアップしたボールを高い位置で打つと遠くに、低い位置で打つと手前に打球をコントロールできます。これらを使い分けてサーブを決めましょう。



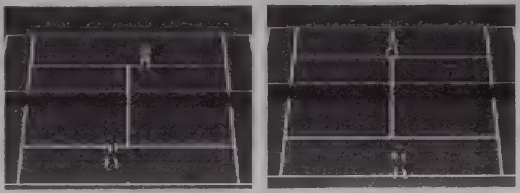
ポイント②ストロークで差をつける

相手がサービスを返してくれば、コートの上で実際に打ち合いが始まります。ここでポイントとなるのは、いかに相手を振り回すか、です。相手が走り込めない、走り込んでも間に合わないところにボールを打ってやれるようになれば、ポイントアップ間違いなしですよ。逆に、こちらがそう攻められたらどうするのか？　ここはいったんロブを上げて、体勢を立て直すのがいいでしょう。しかし、カウンターのスマッシュには注意。

コースの打ち分け

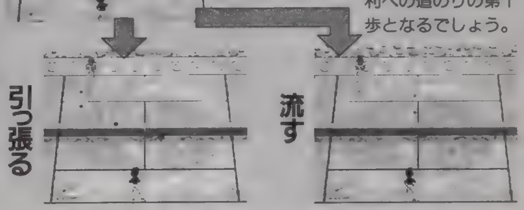
ナムコのテニスゲームの伝統ともいえるのが、このコースの打ち分けです。右奥なら右上、左手前なら左下と、相手側のコートの位置と✚キーを対応させ、ボールを打つ瞬間に✚キーを入れることで、いろいろなコースへの打ち分けができるのです。ちなみに、コートチェンジしたときは上下が逆になるので気をつけましょう。

左奥　　右手前



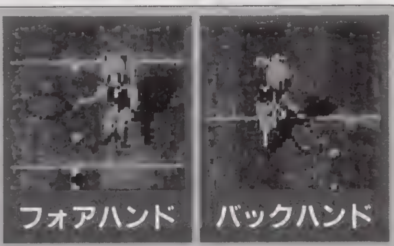
引っ張るか？　流すか？

打つタイミングが早ければ、ボールを左方向へ引っ張ることができ、逆に遅ければ右方向へボールを流して打つことができます。これと✚キーによるコントロールを身につけることが、勝利への道のりの第1歩となるでしょう。



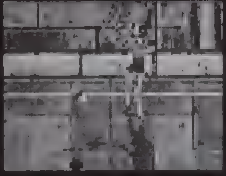
フォアハンドとバックハンド

利き腕の側でボールを打つことをフォアハンド、逆に利き腕の反対側で打つことをバックハンドといいます。このときにどんな種類のボールを打つかが、『スマッシュコート』でキャラの差がもっとも大きく表れるところなのです（球種は下、キャラごとの打ち分けは次ページの表参照）。意図して使い分けられるようになるには相当の練習が必要ですが、修得できれば鬼に金棒ですよ。



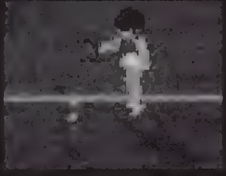
トップスピン

ボールの上をこすり上げるようにして打ち、ボールに順回転をかける打ち方です。他の打ち方よりもボールが速く落下し、跳ね上がるように高くバウンドするのが特徴です。特殊なクセのあるトップスピンを打つキャラもいます。



フラット

ボールに回転をかけずに、まっすぐ打つ打ち方です。ボールのスピードも速く、落ちるときもまっすぐ自然落下してくるオーソドックスなショットです。普段はフラットで、ときどき他のショットを打つ、という戦法が効果的ですよ。



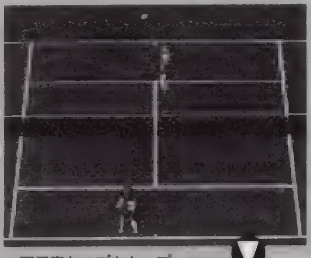
スライス

スライスの名のごとく、横に切るように打ってボールに逆回転を与えるショットです。スピードが遅くなり、また地面に落ちてから失速するので、バウンドも低くなります。後ろに下がるストロークプレイヤーをひっかけるのに便利。

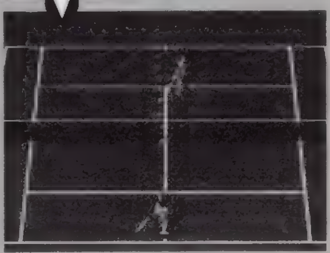
スマッシュ

テニスの華、強力な一撃です。高いボールが来たときに、利き腕がボールの下に入るように移動してタイミングよくショットすれば、スマッシュを打つことができます。スマッシュは、ヒットポイントとタイミングさえあっていれば、Ⓐボタン以外のどのボタンを押しても打つことが可能です。ただし、利き腕の反対側はもちろん、体の真正面でボールを迎えても打つことはできませんので注意しましょう。

また、タイミングがドンピシャのときにスマッシュを打つと、ボールが残像を引いて飛ぶストロボスマッシュになります。あまり狙ってできるものではないですが、出せれば注目の的ですよ。



▲不用意なロブやトップスピン後の高いバウンドなどがスマッシュのチャンス！　いい球が来たら、ボールの下に走り込んで、位置を確認してから…。



▶ショット!!　決まった!!　スマッシュの威力はキャラ固有のもので、押すボタンによって何かが変わるということはありません。ガンガン打っちゃってください。

ポイントQ&A

Q：僕はＳＦＣ『スーパーファミリーテニス』には自信があるのですが、どうも『スマッシュコート』ではうまくボールが拾えません。何がいけないんでしょうか？

A：『スマッシュコート』の選手はフルポリゴンで描かれており、なめらかにアニメーションします。実はこの「なめらか」がクセもので、動きの中のカットの枚数が増えたために、ある状態からある状態への選手の動作が、ＳＦＣ版にくらべて若干遅くなっているのです。これればかりは慣れるしかないんじゃないか、と思いますよ。

本邦初公開！ これが『スマッシュコート』全選手の能力データ

下の表は、「スマッシュコート」に登場する選手の能力をデータ化したものです。表の中のA～Dの文字は、A：かなり速い、B：速い、C：普通、D：遅い（ゆるい）となっています。両○○となっているのはそのショットを両手で打つこと、サーブの打ち分け幅は✚キーによる上下左右への打ち分け範囲のことです。右側には、選手をタイプごとに分類し、それぞれの傾向と対策を考えてみました。参考にしてください。

ベースタイプ

ベースライン付近でのストローク中心のタイプです。横方向への移動が早いので、ショットを左右に振ってもほとんどが拾われてしまいます。前後への移動は遅いので、ゆるいショットをネット際にポトリと落とす、といった戦法が効果的でしょう。

ネットタイプ

ネットに貼りついてボレー中心で戦うタイプです。前後への移動が遅い（一部例外あり）ので、高い球を相手の後ろへ放りこむようにするのがいいでしょう。ただし、うかつなロブは、スマッシュやスーパーショットのいいマトになるので注意！

オールラウンドタイプ

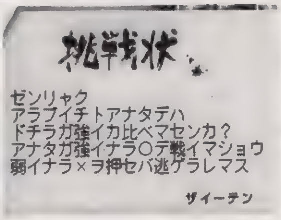
状況に応じてベースとネットを使い分けます。全体的に能力のバランスが取れており、これといった欠点がないのが特徴の手強いタイプです。なんとかラリーに持ち込んで、相手のスキを突いてスマッシュやスーパーショットを狙うのがいいでしょう。

	名前	利き腕	走るスピード		フォア（○ボタン）		バック（○ボタン）		サーブ	サーブの打ち分け幅	スマッシュ	ダイビングボレー	プレイタイプ
			左右	前後	ストローク	ボレー	ストローク	ボレー					
1	レッドエース	右	B	D	フラット(A)	B	両フラット(B)	C	B	広い	A	○	ベース
2	エドマエ	右	B	B	フラット(B)	A	トップスピン(D)	C	B	広い	B	○	ネット
3	サプライズ	右	A	C	トップスピン(A)	B	トップスピン(B)	B	C	広い	B	○	オール
4	ブンブン	右	C	B	フラット(B)	A	スライス(C)	D	A	普通	D	○	ネット
5	ピロシキノフ	右	A	D	フラット(D)	C	※トップスピン(A)	C	C	広い	D	○	ベース
6	スチャラカ	右	A	C	フラット(D)	C	フラット(C)	D	B	広い	C	○	ベース
7	アンクルサム	左	C	C	フラット(C)	B	両スライス(C)	D	C	広い	A	○	オール
8	ダンディ	左	A	D	トップスピン(A)	C	両スライス(B)	C	A	普通	D	×	ベース
9	ブラボー	右	B	D	フラット(B)	D	両トップスピン(A)	C	C	普通	A	○	ベース
10	カツロウ	左	C	A	フラット(C)	A	スライス(D)	D	D	普通	D	○	ネット
11	ウメソー	右	C	C	フラット(C)	C	両トップスピン(C)	C	B	狭い	D	○	オール
12	ワイルドル	左	D	D	※トップスピン(A)	C	フラット(C)	C	C	狭い	A	○	ベース
13	ミルク	左	B	C	フラット(C)	C	両トップスピン(B)	D	B	広い	D	○	オール
14	ステッピィ	右	A	D	トップスピン(B)	C	スライス(C)	D	C	広い	C	×	ベース
15	ビューティー	右	C	D	トップスピン(B)	D	スライス(C)	D	C	狭い	A	×	ネット
16	チナギス	左	B	B	フラット(C)	A	両スライス(C)	D	D	普通	D	×	ネット
17	サファリン	右	C	C	フラット(B)	C	フラット(C)	C	D	普通	C	○	オール
18	マコ	右	C	D	フラット(C)	D	両フラット(C)	D	C	普通	D	○	ネット
19	キャビアーノ	左	D	B	フラット(C)	A	両スライス(D)	C	D	普通	A	×	ネット
20	サキ	右	D	D	フラット(D)	D	両スライス(D)	D	D	狭い	C	×	ネット
21	ダルビン	右	B	C	トップスピン(C)	D	両フラット(C)	B	C	普通	C	○	ベース
22	メッピィ	右	C	D	フラット(A)	C	両フラット(B)	D	B	普通	A	○	ベース
23	リリンダ	右	D	D	フラット(A)	C	両フラット(A)	D	A	狭い	A	×	ベース
24	ミキ	右	C	B	フラット(C)	C	両フラット(C)	C	C	広い	D	×	ネット

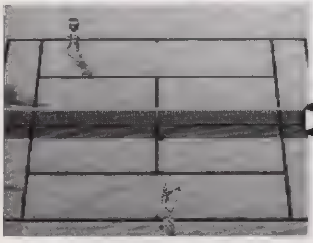
「※トップスピン」は、特殊なクセのあるトップスピンを表しています。

そして現われる謎の挑戦者！ 果たして彼の実力は…!?

ルーキーリーグで20勝すると、プロリーグが選択できるようになります。また、試合終了後にもらえるクーポン券を20枚以上集めるとNTPトラベルに参加できるようになります。そして、プロリーグとNTPトラベルであわせて10勝すると、なんと、謎のプレイヤーから挑戦状が届くのです！ 挑戦するか否かはプレイヤー次第ですが、彼に勝てばなんと、エディット用のコートが新しく手に入るのです。そろそろコートが手狭になってきたアナタ、どうですか？



▲これがその挑戦状。ザイーテンなる人物はよくは知りませんが、「逃げるのか」などといわれては引き下がれますまい。


▲▶挑戦してくるだけあって強い！ だが、彼を倒せば新しいテニスコートが！

新しいコートだ！

ポイントQ&A

Q：プロリーグで遊んでいたら、「オヤジの苗木」とかいう見たことないアイテムが出てきました。これってひょっとして隠しアイテムですか？
A：その通り！ テニスクラブモードには隠しアイテムがいくつか存在します。ちなみに質問にある植物アイテムの隠しアイテムは、WINNER25、ACE10以上で勝てば、次の大会からプロリーグのアイテム選択画面の一番下にランダムで登場します。他にも、さまざまな条件を満たせばいろいろな隠しアイテムが登場しますよ。

CRW
カウンターレボリューションウォー

計算されつくした戦略と素早い行動がものをいう、難度S級の戦略SLG『CRW』を徹底攻略するのだっ！

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	アクレイムジャパン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）マウス
発売日	8月30日（発売中）		

©1996 Acclaim Japan,LTD.©1996 WIZ

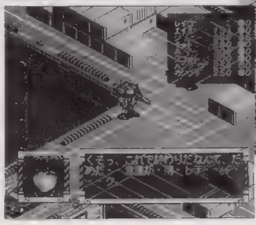
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

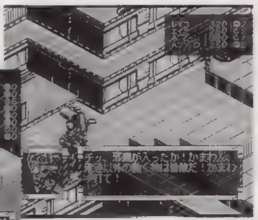
SLGに練達したプレイヤーでも音をあげるほど、情け容赦なく難しい「CRW」。ゲームのコツをつかむまではミッションクリアどころか、敵と互角に戦うことすらままならないことだろう。だが、自分なりのセオリーを見い出し、ミッションの特徴に応じた戦略の組み立て方がわかれば、緻密で奥深い作戦を思うままに展開できる楽しさが感じられるようになるのだ。手応えはPSで登場したSLGの中でもトップクラスのこの作品。まだプレイしていない人は、この記事を参考に挑戦してみては？（が）

失敗しても何度もチャレンジ！　あきらめない強い精神が勝利を呼ぶのだ！

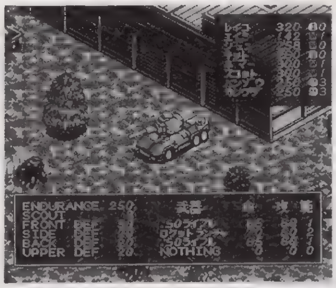
戦闘が始まった直後は敵がまったく見えないなど、味方にとってキビしい条件で戦いが展開される「CRW」。そのうえプレイヤーは、なるべく味方を退却させないように、ミッションをクリアしなければならない（POINT②を参照）。この２つがプレイヤーを苦しめる最大の難点であり、このゲームが激ムズのSLGとされるゆえんなのだ。ちょっとした作戦上の手落ちや判断ミスが戦況の悪化につながるだけに、隊長機や仲間のユニットが撃破される場面を何度も見るハメになるはず。しかし、あきらめずにチャレンジを続ければ、いつかは完璧な勝利をつかめる!?

▼志半ばに倒れてしまっても、それは決してムダではない、その経験を次の挑戦に生かすのだ！





▲何度もプレイしていれば、敵の行動パターンもわかってくるはず。勝利の瞬間は近いぞ！



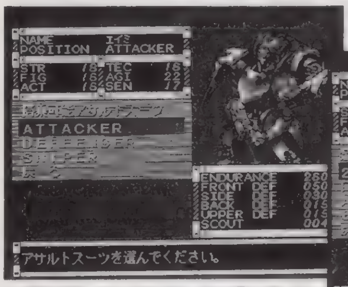
◀コマンダーの特殊能力「識別」は敵のステータスを見破る。攻略に役立てよう。

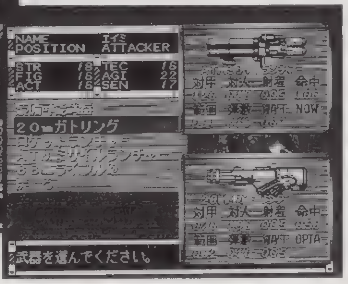
過酷な戦闘を生き抜くための４つのポイントを紹介するぞ！

POINT①：出撃前の準備をおこたるな！

プレイヤーは出撃する前に、メンバー各人の搭乗アサルトスーツと装備武器を変更できる。それぞれの武器には射程距離や、対人・対甲の攻撃力といった性能が細かく設定されているので、武器は次の任務に適したものを選択することが重要だぞ。強力な兵器やアサルトスーツで武装した、軍隊まがいの敵を相手に戦う場合は、対甲用の武器を充実させて出撃するといい。逆に、兵士をメインに編成された白兵戦主体の集団には、対人用の武器が効果を発揮するのだ。

▼MISSIONごとの武器の選択をおこたらないこと。備えあれば憂いなしだ！

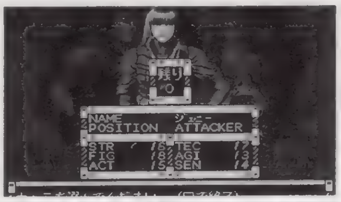




▲最初に乗っているのがキャラに最も適した機体なので、基本的に乗り替える必要はない。

POINT②：退却したらボーナスポイントはもらえない

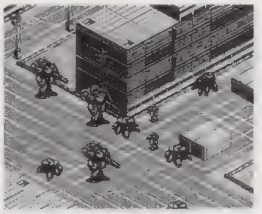
MISSIONに出撃したキャラクターには、任務終了後に６ポイントのボーナスポイントが与えられる。ただし、これはミッションクリア時に生き残っていたメンバーのみで、戦闘中に退却してしまった者にはポイントは与えられない。キャラのステータスを向上させる手段は、ボーナスポイントだけ。つまり、退却するか、あるいは戦闘に参加しなかったメンバーは、それだけ能力的に置いていかれてしまうわけだ。ボーナスポイントを得るために、MISSIONに出撃したメンバーは退却させないようにしたいところだ。



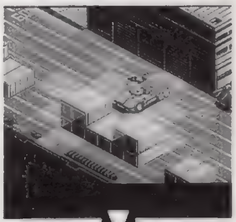
◀ポイントがもらえなかったために能力が上がらず、弱いものだから次のMISSIONでも生き残れない…。という悪循環がこわい。

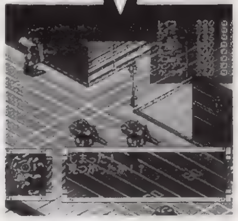
POINT③：広範囲の索敵は禁物なのだ

このゲームは、戦闘が始まった直後には敵がまったく見えない。プレイヤーはまず、ディフェンダーの特殊能力である「索敵」を使って敵の位置を把握する必要がある。ただし、そこで要注意なのが、広範囲を一度に索敵するのはかえって危険だということ。敵は発見されなければ、味方が射程距離に入らない限り動こうとはしない。しかし、ひとたび発見されれば遠く離れていても、味方に向かって進軍してくる。つまり、見さかいなく広範囲を索敵すると、それぞれの方向から攻めてくる多くの敵を、同時に相手にする危険に身をさらすことになるのである。



▶敵のユニットを１度に発見しすぎると、襲いくる大軍を前に大ピンチに陥る。

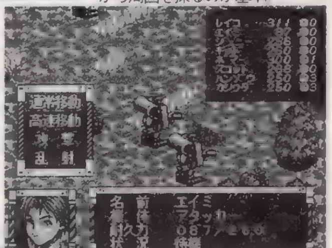


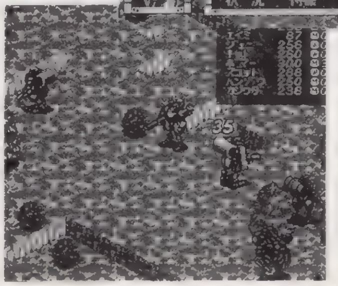


▲発見された敵は、有無をいわさず襲ってくる。少しずつ前進しながら周囲を探るのが基本。

POINT④：危なくなったら素早く戦線を離脱しよう

基本的に敵のユニットは、射程内にいるもっとも耐久力の数値が少ない味方に対して集中攻撃をしかけてくる。耐久力の残りが100を切ったユニットは、そのまま戦っていると撃破される危険性が高いのだ。この場合、早々に前線から離れて安全な場所まで逃げること。このゲームでは、背後や側面から攻撃されると、正面から攻撃されたときより大きなダメージを受ける。戦線を離脱するときは、敵に無防備な背後をさらけ出すことになるので高速移動で逃げた方がいいぞ。





▲◀「勇気ある撤退」も生き残るためには必要なこと。逃げる途中で攻撃されると大きなダメージを受けるので、少し余裕があるうちに退避した方がいいかもしれない。

ポイントQ&A

Q：ボーナスポイントの振り分けをどうするか悩んでいます。強いキャラクターを作るためのコツってありますか？
A：ボーナスポイントは、エイミならAGI重視、ジェニーならFIG重視というように、メンバーそれぞれが持っている個性を伸ばすかたちに振り分けるといいぞ。その方が最終的に、バランスよく育てるよりも使えるキャラクターに成長するのだ。登場するアサルトスーツも考慮してポイントを振り分ければもっとグーだ。

序盤から困難な任務の連続！　ミッション1～6の内容と攻略法をチェック

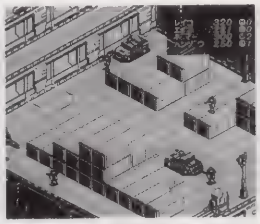
MISSION1

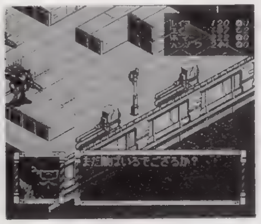
◉武装した右翼グループをせん滅せよ！

外国人排除運動に反対する人権擁護団体のデモを阻止するために、武装した右翼グループが市街地で発砲。すでに擁護団体のデモは解散したが、彼らはいまだその行動を止めていない。現在、右翼グループは警察に誘導され湾岸地帯に移動している。早急にせん滅せよ。

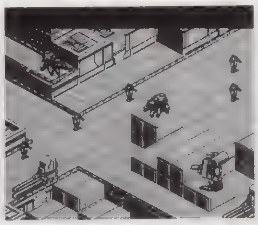
攻略手順

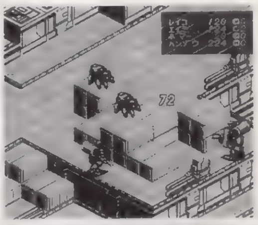
敵は戦力を2つに分かれて配置している。まずは向かって右側にいる戦力からつぶしにかかろう。兵士は攻撃範囲の広いサブマシンガンでまとめて撃ち抜くのが得策。武装車輌はスナイパーの遠隔攻撃で近寄ってくる前に撃破してしまおう。右側の敵を全滅させたら、今度はその逆方向に陣取っている敵の主力と勝負だ。敵は小高い丘のような場所にユニットを配置しているので、懐に入るまでには少々時間がかかる。打たれ強いディフェンダーを前に出し、アタッカーとコマンダーは後に続くかたちで侵攻する。


▲最初に、向かって右側のエリアにいる敵を「索敵」で発見する。見つけたら速攻で倒してしまおう。



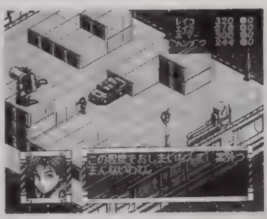
▲この辺りの敵ユニットをすべて片づけると、半蔵のセリフが挿入される。さあ、主力と激突だ。


▲味方が敵の主力と接触するまでに、半蔵の「狙撃」で兵士を少しでも倒しておくと楽になる。


▲やたら固くてタフな多足型砲台。邪魔なザコを一掃したあとで、ありったけの武器を撃ち込んで倒せ。

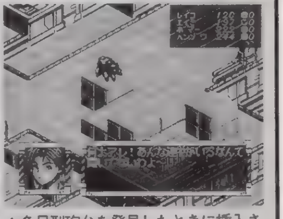
CRWの戦力分析

零子、エイミ、半蔵、ボマーの4人が強制的に出撃するMISSION。といっても、戦力バランスを考えた編成の模範といえる組み合わせなので、不安はまったくない。どんな状況にも柔軟に対応できるぞ。敵の兵士は零子とエイミがせん滅し、装甲の固い多足型砲台などは半蔵とボマーが強力な武器で撃破する2段構えの攻めを展開すれば、かなりの速さで相手の戦力を削っていけるはず。アタッカーとスナイパーを効果的に使おう。


▲4種類のアサルトスーツがすべて登場する。各機体の特徴と、戦闘で果たす役割をこの戦闘で把握しよう。

敵戦力についての考察

兵力のほとんどを武装車輌と兵士が占める、兵装の点ではたいしたことのない集団。だが数では圧倒的に敵の方が勝っているので、決して油断はできない。取り囲まれて集中砲火を浴びた日には、いかな最新鋭アサルトスーツといえどひとたまりもないぞ。敵の切り札は、主力の中に2台だけ混ざっている多足型砲台。火力はそれなりだが装甲が固く、そのうえかなりしぶといのでなかなか倒せない。集中的に攻撃して撃破するベシ。


▲多足型砲台を発見したときに挿入されるエイミのセリフ。敵が予想外の切り札を持っているケースは少なくない。

MISSION2

◉暴走ロボットをくいとめろ！

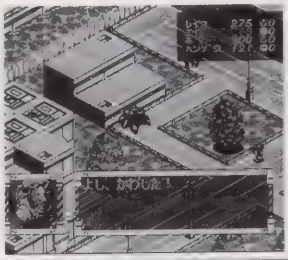
陸自の特殊攻撃型ロボット「SdPz－02」が輸送中に暴走。輸送機もろとも墜落し、都市部に入り込んだ。

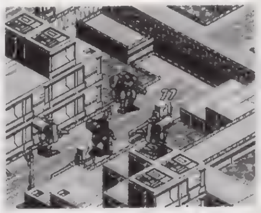
「SdPz－02」はテロ組織によって操られている模様。被害を最小限に抑えるため、速やかに破壊せよ。

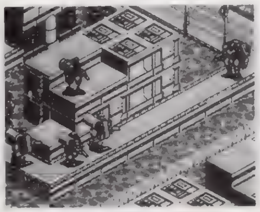
◀問題の特殊攻撃型ロボット「SdPz－02」。攻撃力が高く、死角から攻撃されると非常に危険。

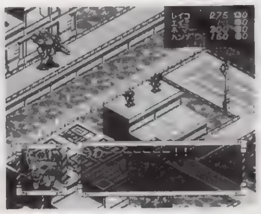
攻略手順

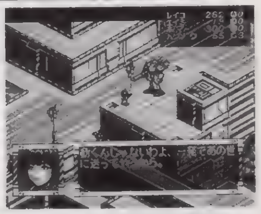
特殊攻撃型ロボット「SdPz－02」2台が中央のラインにドッシリとかまえ、それを取り巻くように敵ユニットがマップ中に分散している。まずは正面きって「SdPz－02」2台を撃破し、しかる後に残ったザコをゆっくり片づけよう。正直すぎるきらいはあるが、この作戦がもっとも安全かつ確実な攻略法だ。「SdPz－02」は無視して、分散している戦力からつぶしていく戦い方もあるにはある。しかし、それだとザコとの戦闘中に「SdPz－02」に背後を取られるおそれがあるのだ。


◀固い装甲を持つ多足型砲台が数多く配備されている。強力な対甲用の武器を装備して出撃せよ。


▲スタート位置の正面にいきなり1体目の「SdPz－02」が！　間髪入れずに接近して攻撃開始!!

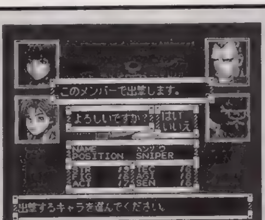

▲1体目がいた位置から道路に沿って、向かって右側に進むと2体目が登場。強さはまったく変わらないぞ。


▲2体目の「SdPz－02」を倒したら、その周囲にいる敵ユニットを見つけだして撃破する。


▲マップのいたるところに敵は潜んでいるので、「索敵」でくまなく調査して残らず倒してしまおう。

CRWの戦力分析

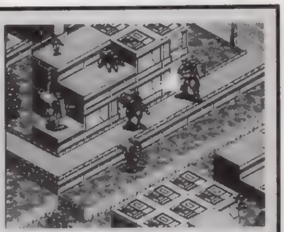
出撃できるメンバーは零子を入れて4人だけなので、残りの3人をプレイヤーが選ぶことになる。MISSION 1に出撃していたのとそっくり同じメンバーで挑むことをオススメするが、残りのキャラクターの中にお気に入りがいれば、入れ替えてもいいだろう。その場合はちゃんと、戦力のバランスを考えて部隊を編成すること。とにかくここで、すべてのMISSIONに必ず出撃する「1軍」のメンバーを決めてしまうのだ！



▲前のMISSIONに出撃してステータスがアップしているメンバーなら、ある程度戦闘は楽になる。

敵戦力についての考察

主力の「SdPz－02」だけでなく、MISSION 1に登場していた多足型砲台を多数配備していたりと、敵の戦力はかなり充実している。こちらも対甲用の強力な武器を装備しておかないと、まず太刀打ちできないだろう。「SdPz－02」は確かに強力だが、機動力に問題があるらしく、動きはそれほど速くない。その弱点につけこんで、作戦を立てていけば、意外とアッサリ撃破できる。向こうが攻撃力で勝負なら、こちらは機動力で勝負だ。


▲かなり遠距離からでも攻撃してくるので、さっさと近づいて接近戦に持ち込んだ方がいい。

ポイントQ&A

Q：装甲の固い敵ユニットがなかなか倒せずに手こずっています。固い敵に大ダメージを与える方法はありませんか？

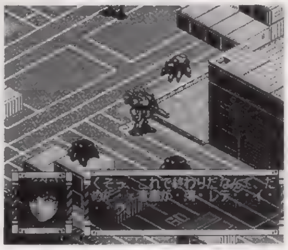
A：記事の中でも少し触れているけど、ユニットは側面や背後の死角から攻撃されると、通常よりも大きなダメージを受ける。これは敵にも該当することなので、打たれ強いキャラクターが敵の目を引きつけている間に横から奇襲をかけたり、周りをかこんで集中攻撃を浴びせれば、固いユニットにも大打撃を与えられるのだ。

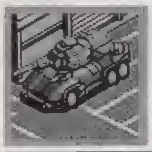
MISSION3

◉2チームに分かれてテロを鎮圧だ！

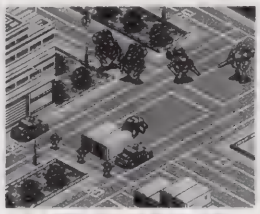
工業ブロックにおいて大規模なテロが進行中であることが発覚。幸い行動はまだ開始されていないので、至急現場に急行して未然に阻止しなければならない。それと同時に、別動隊は手薄になったアジトを制圧せよ。

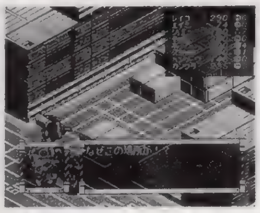
敵の主戦力と交戦してテロを阻止する第1部隊と、敵戦力が引きつけられている間にテロリストのアジトを制圧する第2部隊の、2チームに分かれて作戦を展開するMISSION。敵の主力とぶつかる部隊は、かなりつらい戦いを強いられる。別動隊がいかに迅速にアジトを制圧し、味方の救援にまわれるかにミッションの成否がかかっているぞ。主力を相手にする部隊は、周囲の敵を各個撃破しながら少しずつ前進。その間に別動隊がアジトの守りを全滅させて、敵主力を背後から急襲するのだ。

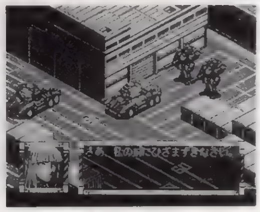

◀別動隊が遅れれば、それだけ第1部隊が追いつめられていく。第2部隊は迅速に行動しよう。

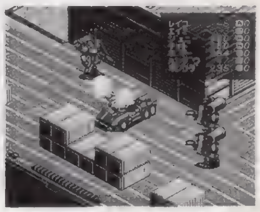

◀強力な武器を搭載しているやっかいな敵。主力をある程度消耗させると、じりじり接近してくる。

攻略手順


▲第1部隊が敵の主戦力と交戦！ 深追いはせず、身近な敵から撃破していこう。無理は禁物だ。

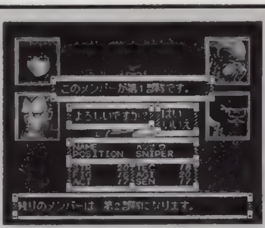

▲別動隊は敵の守りを全滅させてアジトを制圧する。制圧したら、そのまま道路沿いに進もう。


▲道路の突き当たりから下に向かって進むと、装甲車の背後に回れる。「乱射」で一気に撃破してしまおう。


▲別動隊の奇襲が成功したときに、第1部隊にも余力が残っているようなら突撃をかけてもいい。

CRWの戦力分析

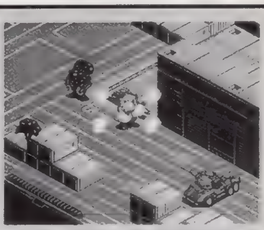
このMISSIONでは、8人のメンバー全員が出撃可能。選択画面で選んだ4人(零子は強制)が敵の主力とぶつかる第1部隊になり、残りのキャラクターは自動的に、第2部隊として戦闘に参加するぞ。第1部隊にはボマーとスコットを入れて、耐久力重視の編成にするといい。そうすれば必然的に、第2部隊が素早く攻撃力の高いアタッカー中心の部隊になるので、両方の役割にマッチしたチーム分けになってくれるのだ。



▲敵の主力とぶつかる第1部隊は耐久力のあるメンバーで固めよう。まさに粘りの布陣だ。

敵戦力についての考察

敵の戦力は兵士と多足型砲台をメインに編成されている。多足型砲台に対してはそろそろ有効な対応策も見えてきただろうが、やはり手強いことに違いはない。油断は禁物だぞ。敵戦力の要は、主力の最後尾にドッカと鎮座まします2台の装甲車だ。その火力は他のユニットの比ではなく、うかつに近寄ろうものなら手痛い1発を喰らってしまう。主力との戦闘で疲弊した第1部隊が戦うには、あまりに危険な相手といえるだろう。

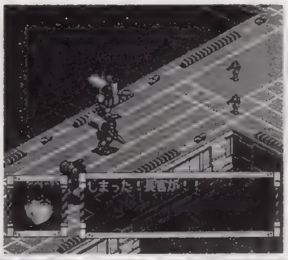

▲正面から撃たれても結構なダメージを受ける。ザコの相手をしているときに、横から狙われると悲惨。

MISSION4

◉科学技術庁長官を警護せよ！

新たに建設された化学プラントがテロリストに占拠され、科学技術庁長官が拉致された！　これより部隊をA班、B班の2つに分け、長官が監禁されているリムジンを保護すると同時にテロリストのせん滅をはかる。

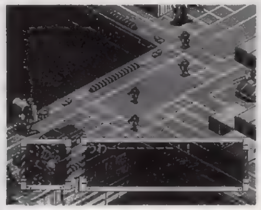
科学技術庁長官が乗っているリムジンを護衛するのが任務だが、敵は直接車を攻撃してくることはないのでその存在は忘れていい。任務はないものと思って自由に戦ってかまわないのだ。敵の主力はマップ中央にある化学プラントの正面に潜んでいる。車の近くにいる敵を残らず撃破したら、味方を3つに分けて、前方、後方、プラントの屋上の3方向から同時に不意打ちを仕掛けよう。瞬時に壊滅状態にまで追い込めるぞ。このゲームでは珍しい、アバウトに戦ってもクリアできるMISSIONだ。

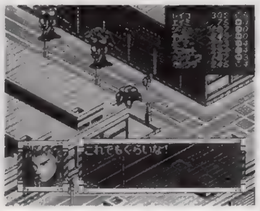


◀科学技術庁長官の乗ったリムジンが破壊されるとゲームオーバー。味方が撃つこともできちゃうぞ(笑)。

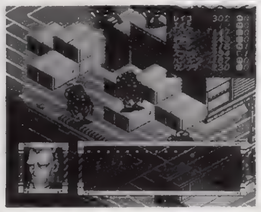
◀リムジンの近くに味方を配置していると、敵の攻撃でリムジンがまきぞえをくう場合がある。

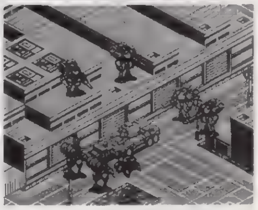
攻略手順


▲まずはリムジンの前に立ちはだかる兵士を「索敵」で発見し、サブマシンガンで一掃してしまおう。



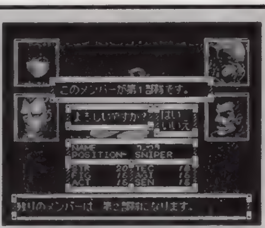
▲攻撃力の高いアタッカーを、プラントの正面にいる主力の背後に回り込ませるのだ。


▲ディフェンダーは敵の目を引きつけるため、正面から主力と交戦。ついでに邪魔な兵士を片づける。


▲残りのユニットはプラントの屋上から主力部隊に接近する。3方向からのサンドイッチ攻撃！

CRWの戦力分析

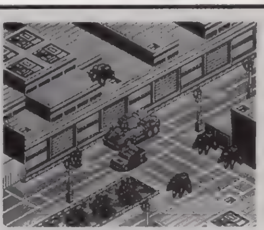
8人全員が出撃できるため、万全の体勢で戦闘にのぞめる。選択画面で選んだ4人はリムジンを護衛するB班、残りのメンバーは敵の正面に立ちはだかるA班として戦闘に参加するぞ。一応メンバーは2手に分かれるが、A班とB班の出現位置はすぐ近く。戦闘が始まった直後に合流して、そこから縦横無尽に暴れまくることも可能だ。ここにくるまでに、それぞれのキャラクターがつつがなく成長していれば苦戦はしない。



▲護衛に回るB班はディフェンダー2機とスナイパーで固める。すると、A班がアクティブな編成に。

敵戦力についての考察

兵士と多足型砲台、武装車輛に装甲車など、敵の戦力を形成しているのは、これまでに見たことのあるユニットばかり。装甲車にさえ気をつけていれば、それほど大きなピンチを迎えることはないはずだ。ただし、数はそこそこ多いので、調子に乗って単独行動をとっていると、周りを囲まれて退却させられる危険性はあるぞ。プラントの正面に潜んでいる主力はかなりの大所帯。これだけはチームの総力を結集して戦わないと勝てない。


▲このMISSIONの敵は、どういうわけか統率がとれていない。ユニットが無造作にばらけているのだ。

ポイント Q&A

Q：敵のユニットを全部倒したのにMISSIONがクリアできません、バグですか？

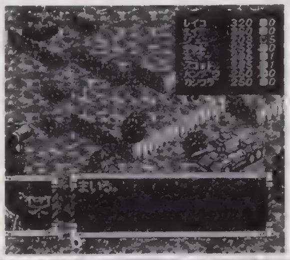
A：いえいえ、そんなことはないです。必ず見つけそこねている敵がいるはずなので、「索敵」の特殊能力でマップ全体を調べ直してみよう。建物の上や道路の端っこなど、思いもよらぬ場所にも敵ユニットは潜んでいるものなのだ。

MISSION5

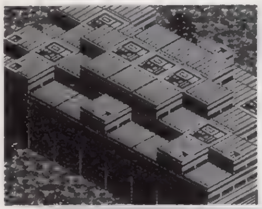
◉麻薬精製工場を破壊せよ

首都圏郊外の山間部に、麻薬組織の麻薬精製工場が建設中であるとの情報が入った。その工場があるとおぼしき一帯を探索し、工場を発見、破壊せよ。

戦闘の舞台が広大な緑地であることから、移動に関してはあまり制限を受けなさそうな先入観を抱かせるこのMISSION。が、しかし、実際に戦闘が始まれば、いたるところに生えている木が邪魔で意外と動きにくいことがわかるだろう。ここでは8人のメンバーが一丸となり、敵の戦力に正面から突っ込むことになる。途中で木につっかえてメンバーの一部が渋滞するなんてことがないように、つかず離れず横に並ぶように広く部隊を展開させよう。2列横隊で突き進むのが一番いいようだぞ。

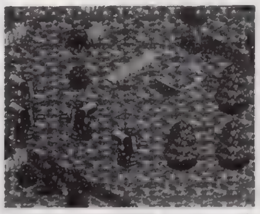


◀このMISSIONではスナイパーがいい仕事をしてくれる。特殊攻撃の「狙撃」をうまく活用しよう。



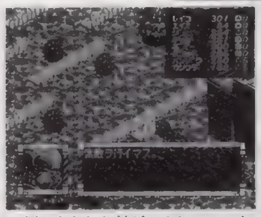
◀これが問題の麻薬精製工場。武装した兵士に守られている。

攻略手順

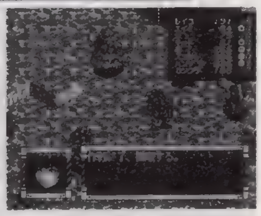


▲「索敵」で敵の位置をさぐりながらゆっくりと前進。マップの中央付近に1グループだけ敵がいるぞ。

▲麻薬精製工場にほど近い場所までくると、敵が激しく応戦してくる。総力戦の始まりだ。



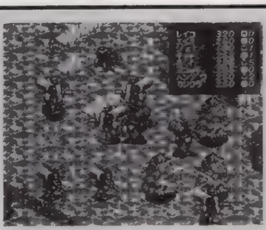
▲倒しもらした敵がいると、いつまでたってもMISSIONをクリアできない。「索敵」でくまなく！



▲すべての敵を倒せばMISSIONクリアだ。ところで、工場は破壊しなくてもいいのだろうか？

CRWの戦力分析

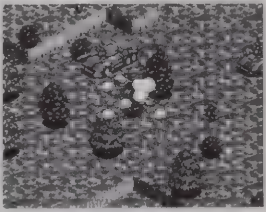
このMISSIONでは、メンバー全員が同じ地点から行動を開始する。本文でも触れたとおり、そのままひとかたまりになって前進すると障害物につっかえてしまうので、適度に間隔を開けて並び直してから侵攻を開始しよう。配置としてはとりあえず、ディフェンダーに乗っている2人と、アタッカーの中から素早さに長けた2人を前衛に据える。零子以下、残りのメンバーは後方支援に回り、前衛が危なくなったら即座に交代するのだ。



▲広い範囲に戦力を展開させると、個々のユニットの能力を十分に発揮させられ、敵とも戦いやすい。

敵戦力についての考察

工場の周りを中心に、兵士と装甲車を主体に編成された守備隊がそこかしこに配備されている。ユニットを総合した数はそれほど多くなく、手薄な印象を受けるのだが、敵はかならずグループで行動しているので単独で戦闘を仕掛けるのは危険だぞ。工場の正面だけでなく、左右の森にも敵ユニットは潜んでいる。正面の守りを壊滅させたら部隊を2つに分けて、くまなく「索敵」してみよう。兵士や装甲車などが残っているはずだ。



▲敵ユニットはグループにまとまって行動している。単独で戦いを挑むのは自殺行為だぞ。

MISSION6

◉テロリストによる首相暗殺を阻止せよ！

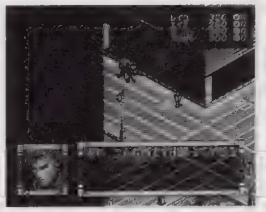
来日中の某国首相に対し、テロ行為による暗殺計画が発覚した。首相はすでに公務日程を終え、明日にも帰国する予定。そこで、首相が迎賓館を出て空港に向かうまでの間、彼が乗った車を護衛されたし！

MISSION 4と同じく要人の護衛が任務のMISSIONだが、その難易度は雲泥の差がある。こちらの進行ルートに沿って、アリ1匹通る隙間もないほどキッチリ配備された敵戦力の中を、たった4機で突破しなければならないのだ。ここではセオリー通りに、周囲の敵を「索敵」で発見し、確実に撃破しながら少しずつ前進する作戦でいこう。うかつに前に出ると、待ち受けている敵の集中砲火を浴びてあっという間にスクラップと化してしまう。神経がすり切れんばかりの長期戦が展開するぞ。

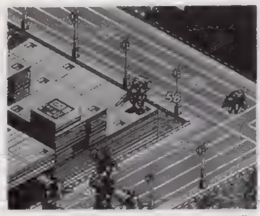
◀メンバーを1人も退却させることなくこのMISSIONをクリアするのは、非常に難しい。

◀首相の車が破壊されると、ゲームオーバーになってしまう。空港までの道は近くて遠い…。

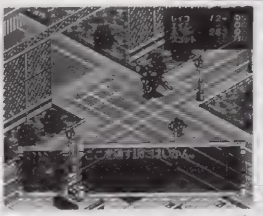
攻略手順



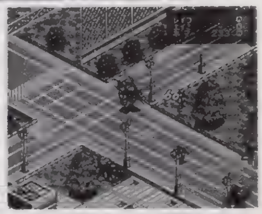
▲進行方向にいる敵を「索敵」で発見しつつ、道路に沿って少しずつ前進する。建物の上にも敵はいるぞ。



▲十字路で敵のアサルトスーツに遭遇！　ザコはとりあえず無視して、全員で袋叩きにしてしまえ。



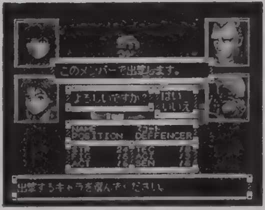
▲空港の手前にもアサルトスーツが待ち受けている。こいつさえ倒せば、残ったザコを片づけるだけだ。



▲ザコに邪魔されない場所までおびき出してから倒す方法もある。必ずうまくいくとは限らないが…。

CRWの戦力分析

敵の強力な包囲網を突破しなければならないこのミッションには、耐久力の高いディフェンダーか、もしくは回避力に優れるアタッカーが適任だろう。ただアタッカーの場合、パイロットの実力が伴っていないと敵の攻撃はかわせないので、エイミ、キッド、ジェニーのいずれもAGIに重点をおいた育て方をしていないのなら、出撃は見合わせた方がいい。そのときは仕方がないので、スナイパーを出撃させて穴埋めしよう。



▲この編成で出撃するのが妥当な線か。ただし、よりAGIの高いパイロットを選ぶようにしよう。

敵戦力についての考察

敵戦力を構成している主なユニットは兵士と多足型砲台だが、その火力は明らかにパワーアップされている。これまで戦ってきた連中と同じとは思わない方がいいぞ。そして、その中心にはこちらの機体と同レベルのスペックを持つ3機のアサルトスーツがいる。こいつを発見したら、とりあえずザコは放っておいて集中攻撃で撃破してしまおう。複数のアサルトスーツに同時に襲われたら、運が悪かったとあきらめよう。

▲計算されつくした敵の配置は見事というほかない。この統率力こそが、実は最大の脅威なのかも…。

ポイントQ&A

Q：出撃する前にアサルトスーツの乗り替えができますが、乗り替えることに何か意味があるんですか？

A：あんまりないかも（笑）。でも、キャラをどう育てたかによっては、乗り替えを有効に活用できるぞ。例えば、最初はAGIのステータスに優れているので、それを生かせるアタッカーに乗っているエイミだが、もし彼女をDEF中心に育てたなら、その守備力を生かせるディフェンダーに乗り替えた方が当然いいわけだ。

るぷぷキューブ

ルプ☆さらだ

数あるモードの中の1つ、対戦アクションでの必勝法をみっちり伝授。これでキミも、るぷぷマスターとなるのだ!!

ジャンル	PZG	価格	¥4,800
メーカー	データム・ポリスター	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	8月30日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

遊び出したらなかなか止められないのが、ＰＺＧの特徴の１つといえるだろう。もちろん、この「ルプ☆さらだ」もその例に漏れることなく、遊び出したら止まらない！　全100面ある１人用のパズルモードは内容が濃いし、なにより対戦モードがメチャクチャに熱いのだ！　今回は、この対戦モードを初心者でもわかるように親切丁寧に攻略していくぞ。もうこれさえ読めば、対戦では天下無敵！　天上天下唯我独尊！もうバリバリっスよ状態になるワケだ。…あくまでこちらの予定だが。（うし）

出版社対抗『ルプ☆さらだ』大会開催!!　その結果は…

▲大会会場は熱気にあふれていた。声優さんたちも「ルプ☆さらだ」を夢中になって遊んでいたのだ。

去る８月２日(金曜日)にデータム・ポリスターが主催する出版社対抗の「ルプ☆さらだ」２Ｐバトル大会が開催された。優勝商品はなんとハワイ３泊５日の旅行券。準優勝でも韓国旅行券と豪華なモノ。お祭り騒ぎが大好きな我が電撃ＰＳがこんなオイシイイベントを見逃すハズもなくバッチリ参戦。参戦したのは、各ゲーム雑誌が８チームとデータム・ポリスターの社員チーム、さらに声優の鈴木砂織さんと平松晶子さんの声優チームの計10チーム。ルールは対戦モードのレベル３で、先に２勝したチームが勝ち。計算すれば２回勝ち進めば、韓国！

２回勝てば……そんな気持ちが少し気分を楽にさせてくれたが、さすが出版社代表者たちは強い！　３連鎖、４連鎖はあたり前。しかし、超連鎖を作っても一瞬で終わらないのがこのゲーム『ルプ☆さらだ』の面白さ。そして戦いの結果は……。

◀データムチームと、声優さんチームが試合を辞退してくれたお陰で、ハワイ旅行がより身近に…。

電撃チーム優勝～！

持ち前の強運（２回勝負のうち１回は自滅してくれたのだ）で初戦は勝利を納めた。そして２回戦目。ココからなんとレベル３からレベル４に変えての対戦に……。上から降ってくるキューブのスピードも格段にアップしたこの戦いは、長い勝負になったが苦戦の末なんとか勝利！　これで韓国ゲット確実!!　ハワイを賭けた決勝戦は「負けた」と感じた場面が何回もあったが大連鎖の逆転で大勝利～。かくして電撃PSがハワイを手にしたのでした。

ビギナーの人に贈る連鎖のイロハ!!

ハイっ！　ここで連鎖の基本を再確認。名前はシャレなので気にしないでね。

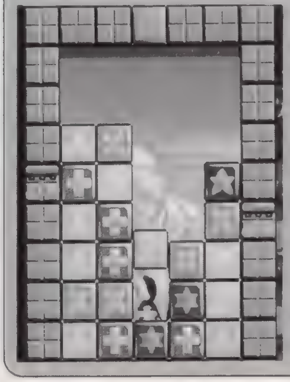
基本石破落とし

対戦ＰＺＧで一番ポピュラーな連鎖の形態とも呼べるのがコレ。同色の３つのキューブを合わせることで消せるこのゲームでは、同色のキューブを重ねて列を作っていき、隣接するキューブの上に同色のキューブを置いて、下のキューブが消えたらＬ字型（同色を２つ重ねた場合は四角型）に消えるようにする。横１列に作るだけで、最大４連鎖が可能だぞ。

◀連鎖を組む形態どしては基本中の基本がコレ。対戦A・PZGをうまくなりたい方は絶対理解しよう。

超絶一発9個

下のラインに３色の異なるキューブを配置し、その上には同色のキューブを２つ横に並べる。さらにその上には一番下のラインに置いた色と同じキューブを２つ重ねて形は完成。あとは横に並んだ同色のキューブを消せば２連鎖で９キューブが一気に消せるのだ。キューブの降ってくる運がよければ横５列分すべてを使って２連鎖で17キューブ消せるぞ。



◀見た目がシンプルなので初心者には一番理解しやすい連鎖方法かも。画面上方で作ると威力絶大！

悶絶階段落とし

少ない連鎖（２連鎖）でいかに多くのキューブを消せるのか？　と追求した結果がコレだ。タテに仕掛けが組み立てられるぶん一気にたくさん消せるぞ。作り方は、最下段に同色のキューブを２つ並べ、その横に違う色のキューブを置く。コレを連鎖の着火点とし、その上に先程並べたキューブと同色のキューブを置いて完成。見た目が階段状になるのが特徴だ。

◀この形態の超連鎖はかなり運も必要。確実なのは縦２～３段ぐらい。注意しないと自滅するぞ！

応用地獄雪崩

前で説明した３つの基本的な連鎖方法をうまく組み合わせていけば３連鎖、４連鎖は簡単に作れるようになるハズ。自分だけのオリジナルパターンを考えて、名づけるのも楽しいかも……。前の説明を読んでも連鎖がピンとこない人は、紙と色鉛筆を用意して図面を書いてみるといいぞ。じっくり考えられるぶん理解しやすいのだ。

◀前に書いた３つの連鎖方法を組み合わせればキミの能力と運しだいで、無限に連鎖が組めるハズ。

ポイントQ&A

Q：対戦で、画面最上段にキューブが詰まれていくとやたらと自分に近い位置にある色のキューブが落ちてくるように感じますが、私の運がいいだけなのでしょうか？
A：ウン(シャレ)！　いいところに気づきましたね。これはメーカーさんが最後まで熱い攻防戦ができるように最上段の位置では、なるべくキャラのいる位置と同色のキューブが降ってくるようにプログラムされているのだ。だから最後まで諦めず一発大逆転を狙う気持ちで戦おう。その方が対戦もグッとおもしろくなるはずだしね。

©1996 DATAM POLYSTAR／竹本 泉／宙(おおぞら)出版／Fupac

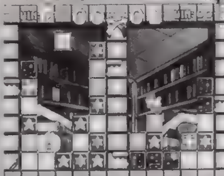
対戦での心得7ヵ条

大会で優勝したこの私が語る対戦での心得、7ヵ条をキミに伝授。この7ヵ条を知っているか知っていないかで対戦での有利さが大きく変化するぞ。基本的なことばかりかも知れないけど、これら一定の理論を知っておけば勝利の女神はニッコリとこちらに微笑んでくれるハズ。これからの秋の夜長、友達と『ルプ☆さらだ』の対戦で熱く夜更かしっていうのも一興かもね。

その1 2段ジャンプは不可 階段状に積もう!!

このゲームは、横が5ラインと狭いため、できる限り左右に動ける場所を確保しておきたい。つまりジャンプ移動のできないような、押せない2段以上のキューブを積み重ねていくことは移動場所を少なくしていることになってしまうのだ。できれば階段状にキューブを積んでいき、移動場所を確保するようにするのがベストなのだ。後半では特にこのことを考えていこう。

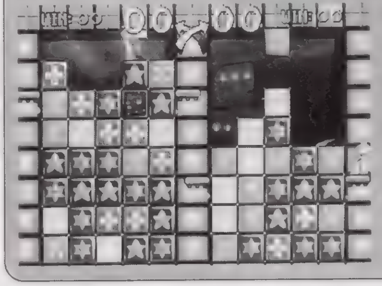
▼この写真はよくない展開。動きが限定されるので、上から降ってくるキューブの色に運をまかすこととなる。



▲この写真はよい場合。まだ移動範囲が限定されていないので自由に動けるので下に掘り下げるのも可能。

その2 最上段は危険! 横移動しかできないぞ

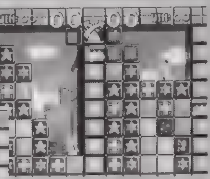
このゲームはキャラが最上段にいるとジャンプができないので、横移動しかできないということにつながるのだ。移動場所が多ければ多いほど有利な「ルプ☆さらだ」でこれはかなりのデメリットとなるハズ。とくに、キューブの谷がある場合などで最上段に行ってしまったときは、落ちるしかないという展開に……。左右に余裕がある場合は、なるべく最上段まで行かないようにしよう。



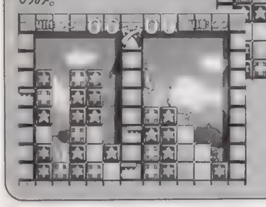
◀このように左右まんべんなく積み上がった場合はともかく、自分を死地に招くような柱状の積み方は禁物。

その3 1本穴は危険 2本穴が安全策なのだ

ある程度キューブが積み重なった状態からの縦3個消しは要注意。そうすると消した部分が谷間になってしまい、ジャンプで昇ることができなくなってしまうからだ(次に落ちてくるキューブが隣接するキューブを消せる場合は別)。前にも書いたとおり、移動が限定される状態はきわめて危険なので、消すときには1本穴ではなく2本穴にするように心がけるのが得策。



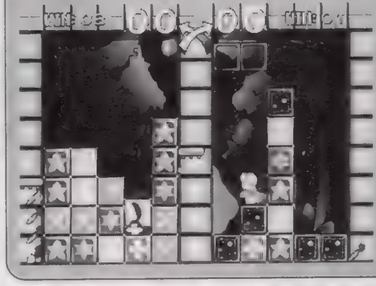
▼もう最悪って展開。キューブを消せるか消せないかは上から降ってくるキューブに運をまかせるのみ。



▲2列の穴があると、移動範囲が限定されないのでかなり楽にキューブを消せる。この場合だと運だけに頼らなくてもOK。

その4 左右の振り向きはスピーディーに!

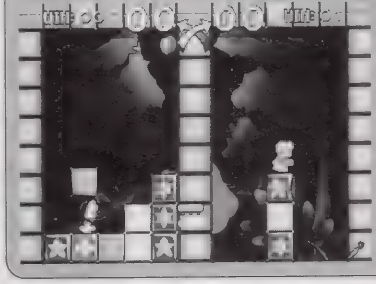
レベル4以上や長期戦などでは、上から降ってくるキューブのスピードが上がるために1つの動作もムダにできなくなってしまう。特に画面端では反対側にしか行くことはないので、ついたらすぐさま逆方向に体を向き直す癖をつけておくといいぞ。画面上方に見える次に降ってくるキューブの色がわかったら、すぐさま右移動か左移動か確認し、体の向きを変えるべし。



◀ジャンプ移動はスピードが遅くなるので、特にスピーディーな判断が要求される。方向転換も重要なポイントだ。

その5 キューブ移動は次のキューブを見てから

次に降ってくるキューブはキャラの上に落ちてくるため、降らせたい場所に移動してから邪魔なキューブを移動させる。これが連鎖を組むうえでのコツといえる。先に邪魔なキューブを移動させているとおもわぬところに次のキューブが落ちて来ちゃうぞ。対戦序盤のキューブの落下速度の遅いうちは連鎖を組み立てるチャンスだから、常に上のキューブの色に気を使って、大連鎖を狙っていこう。



◀冷静沈着にキューブを移動させ連鎖形態を作りあげよう。せっかく着地後もキューブ移動できるんだから。ねっ。

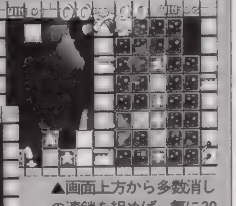
その6 妨害キューブを利用するのも1つの手

妨害キューブはこちらの陣地を埋めていく厄介な存在だけど、数が少なければ連鎖を作るのに最適なキューブともいえる。妨害キューブは隣接するキューブを消すだけで消えるので2連鎖ぐらいは簡単に作れるようになるのだ。10個ぐらい送られても画面中段ぐらいでの攻防戦だったら反撃のチャンスはまだまだ残っているハズ。最後まであきらめるな! どんでんがえしを狙おう。

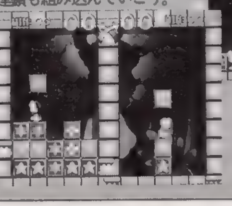
◀危機を好機に変えるのがA・PZGの醍醐味。妨害キューブを利用して、更に多い妨害キューブを相手に送れ!!

その7 妨害キューブの発動条件を再確認

最後に妨害キューブ発動の条件をおさらいしてみよう。●その1、一気に多くのキューブを消す。●その2、連鎖でキューブを消す。●その3、画面上方でキューブを消していく……とこの3つが上げられるが重要なポイントは「その3」の法則。画面上方で消せば3個消しでも相手に妨害キューブを送れるぞ。画面上方から連鎖を組めば一気に20個以上の妨害キューブを送ることも可能だ。



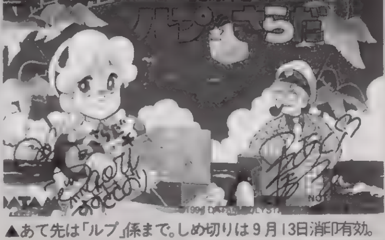
▼多数消しをジャンジャン狙っていくのも1つの戦法。5個消しのできるL字型と横一列型は基本。連鎖も組み込んでいこう。



▲画面上方から多数消しの連鎖を組めば一気に30個の妨害キューブを送ることも可能。コレくらい送ると敵の復活は無理!

優勝記念読者プレゼント

めでたくハワイ旅行をゲットした我が電撃PSチーム。この幸せな気持ちを読者の皆様にもお裾分け。ってことで、この日に参加した人だけに配られた特製テレカを2名の方にプレゼント。コレにはサラダ役の鈴木砂織さんと唄を歌っている平松晶子さんのサイン入り。ファンには涙モノのアイテムだ!



▲あて先は「ルプ」係まで。しめ切りは9月13日消印有効。

ルプ☆さらだ

ポイント Q&A

Q:ゲームをプレイしてかわいくてプリチィーなサラダに夢中になってしまいましたでしゅ。コミックス版の詳しい情報を教えてプリーズ。

A:そうだねぇ〜サラダってばキャワイイよね。よっしゃ教えましょう。コミックはA5判で宙(おおぞら)出版から発行されており、定価650円で主婦と生活社から絶賛発売中。ちなみにサラダ役の声優、鈴木砂織さんもサラダに劣らずちょ〜カワイイ(顔も声も)ぞ。機会があったら声優辞典を見てチェックしてくれ。惚れるぞ!

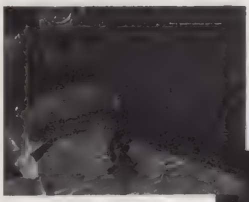
謎が謎を呼ぶ3Dアクティブアドベンチャー

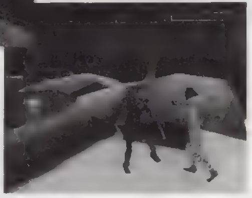
OverBlood オーバーブラッド

ジャンル	AVG
メーカー	リバーヒルソフト
発売日	8月2日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

ラストの戦闘はココが勝負

①壁を背にすると有利に戦える





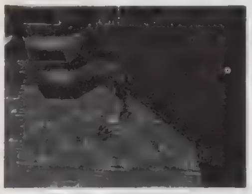
脱出を目前にひかえた地下1階～地上1階で、主人公ラズは最後の敵と対決することになる。ここでは拳銃を使うのが一番なのだけれど、素手でも勝てちゃう方法を紹介することにしよう。このボスの攻撃を喰らうと、ラズはふっ飛ばされて体制を崩してしまう。それを防ぐためには、写真のように地形の角を背にして戦うのが一番だ。ラズの向きだけに神経を集中して戦おう。

▲1回目の戦闘は、最初にラズがいる場所から右に進んだこの辺りが戦いやすい。

▶格納庫では、飛行機本体と翼との角に立つのが一番。ダッシュでここに行こう。

②攻撃のチャンスを見極めよう

ボスが大ジャンプをしたら、たいていはラズの近くに着地する。この着地した直後から連続で攻撃をすると、ボスに3発の攻撃を加えることができるぞ。しかも、3発目のキックでは相手を後ろに押せるので、相手の反撃を喰らわずにすむことも多いのだ。この流れを基本に戦えば、きっと勝てることだろう。慣れてきたら、ボスが空振りした直後に接近して攻撃をしかけてもいいぞ。



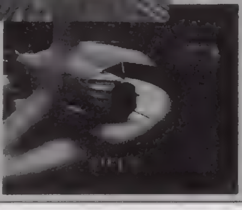
◀ボスは、着地した直後にヒザを曲げる。この瞬間から攻撃を開始しよう。

◀パンチ➡パンチ➡キックと決まって、相手との距離を開けることができる。

この謎は、どうすればクリアできるの？

ラストの戦闘では、2つの謎を解かないと突破はありえない。まず、最初の戦闘を終えたあとには、扉の開き方で悩むことになるだろう。ここでは、コンピュータに、自分がラズであることを伝える証拠、例えば、何か行動パターンが記憶されていそうなものを差し出せばOKだ。続いて、2回目の戦闘が終わったあとにも、ラズはある思いつきをするので、プレイヤーはそれを実行させる必要がある。ここでは、ラズのミリィへの呼びかけをヒントに、ポイントになりそうな場所に逃げ込んでみよう。適切な場所にくれば、自動的にイベントが始まるぞ。

◀ここで突破方法がわからずにモタモタしてしまうのは致命的。



▶ミリィへの呼びかけにご注目。ジェット噴射を利用すれば…。

ド派手な技が気持ちいい対戦型STG

鋼鉄霊域 スティールダム

ジャンル	STG
メーカー	テクノソフト
発売日	8月30日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

©TECNO SOFT CO.©1996 Riverhillsoft inc.

ワザを駆使して勝利を狙え

①スムーズに方向転換

どんな状況でも、L1+R1（L2+R2）を同時に押すと、マイキャラは相手の方を向いてくれる。慣れないうちはこれをフル活用しよう（振り向きが遅いので、万能ではないけれど）。また、このゲームでは相手にこちらを見失わせることも重要だ。ある程度操作できるようになったら、✚左下+R1など、✚キーの斜めとスライドを併用して、敵の側面をとれるように練習しておくといいぞ。

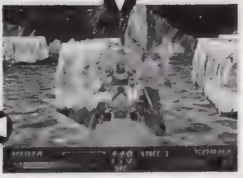
◀L1+R1（L2+R2）同時押しで、相手を視界にとらえることができる。

◀ブーストをうまく使えば、相手の側面に回りこむことが可能だぞ。

②必殺技を叩き込め

威力絶大な近距離系の技も、連発しているだけでは決まりにくい。そこで、遠距離攻撃を浴びせてから、ブーストで急接近➡近距離系の技を叩き込む、という感じに、連続技の中に組み込んで使うようにしてみよう。連続写真では樹梨亜を使ってその流れを紹介しているけれど、ほかのキャラでも同じような作戦が使えるぞ。いろいろと工夫してみよう。

◀まず最初に、掌撃咆などの飛び道具で相手の動きを鈍らせる。



◀前方ブーストで一気に距離をつめる。そのまま体当たりをしてもOK。

◀そして、頭破落などの至近距離系の攻撃を叩き込む。いきなり至近距離系の攻撃を狙うよりも、ずっと実戦的なのだ。

③相手の攻撃を避けろ

このゲームには防御がないだけに、相手がしかけてきたら、避けるしか方法がない。スライドやブーストには使用開始直後に無敵時間があるので、これを避けに使おう（硬直時間もあるので過信は禁物だけれども）。また、炎神連斬（是雷）、イリュージョンスティング（蒼馬）、頭落落（樹梨亜）、嵐鬼（豪乱）などの必殺技も、技の出だしに無敵時間がある。これも覚えておくこと。

▲横方向に高速移動ができるスライドも、非常に有効な回避方法。

◀ブーストアタックも、でだしに無敵時間がある。カウンターを狙っていこう。

電撃PSではみんなの質問を大募集

PSの新作もビックリするくらいの数が発売されるようになり、読者様の疑問も激増中のご様子。人気ゲームなら、周囲のゲーム好きに相談することもできるけれど、ここまで本数が多いと「ハマっているのが自分だけ」なんてこともよくあるハズ。そんなときでも、このコーナーがある限りは、ご安心くださいまし。PSをプレイしていてブチ当たるあらゆる質問、攻略の相談、ゲーム内容の質問、アイテムの使い方、周辺機器の使用レポートなどなど、何でもOKです。知りたいことをハガキに書いて、今すぐポストに投函いたしましょう。ゲームのプロたる我ら電撃PSのスタッフが、質問に誠意を持ってお答えいたしますゾ。コーナーへのご意見も同時に受けつけているので、気軽に声を聞かせてね～。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台
1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：「鋼鉄霊域」の必殺技の中には、ジャンプ中に使うと効果の変わるヤツもあるんですね。でも、ジャンプしてから使うのって、やりにくいんですが。

A：真空牙（是雷）などをジャンプ中に使うには、ジャンプしてから出すのではなく、ジャンプ直後に出すような感じで使ってあげるといい。つまり、真空牙（是雷）を出すときに「↓↑↓○（軽く押すだけ）○」という感じに操作して、ジャンプをコマンドの中に組み込んでしまうのだ。これで、戦闘の幅もグッと広がるはずだ。

応募総数2,144作品の頂点に立つのはこの作品だ!

電撃ゲーム3大賞

第3回電撃ゲーム3大賞の各部門の入賞作品がついに決定した。4月10日の応募締め切りから、1次選考、2次選考を経て、7月末に各部門で最終選考会を開催。

ゲーム小説大賞では、矢野徹、高千穂遙、林海象、安田均、佐藤辰男(小社社長)の5名、ゲームイラスト大賞では、天野喜孝、カトキハジメ、衣谷遊の3名、ゲームコミック大賞では、永井豪、雨宮慶太、押井守、佐藤辰男の4名の選考委員がそれぞれ最終選考会に出席し、以下の通り入賞作を決定。

大賞受賞者には正賞と副賞100万円、金賞受賞者には正賞と副賞50万円、銀賞受賞者には正賞と副賞30万円、特別賞には正賞と副賞5万円がそれぞれ贈られる。(文中敬称略)

決定! 第3回電撃ゲーム3大賞入賞作品発表!!

電撃ゲーム小説大賞

応募総数953作品

大賞 正賞+副賞100万円

該当作なし

金賞 正賞+副賞50万円

『NANIWA捜神記』
栗府二郎(35歳) 大阪府/文筆業

『パンツァーポリス1935』
川上稔(21歳) 東京都/学生

銀賞 正賞+副賞30万円

『HOROGRAM SEED』
雅彩人(25歳) 千葉県/フリーター

『ダーク・アイズ』
天羽沙夜(27歳) 東京都/イラストレーター

電撃ゲームイラスト大賞

応募総数673作品

大賞 正賞+副賞100万円

◆ファンタジー部門「魔人誕生」
芳年(33歳) 東京都/イラストレーター

金賞 正賞+副賞50万円

◆ファンタジー部門「迷子の兵隊 ガラクタ三剣士」
高橋賢成(20歳) 兵庫県/アルバイト

◆メカデザイン部門「機械屋」
藤岡建機(22歳) 栃木県/漫画家

銀賞 正賞+副賞30万円

◆ファンタジー部門「街窟流浪」
川瀬圭一(23歳) 神奈川県/大学生

◆ファンタジー部門「LUNESS」
竹内直美(17歳) 福井県/高校生

◆ファンタジー部門「檻」
高橋浩子(19歳) 北海道/学生

◆ファンタジー部門「夢想幻影」
神楽まさなお(23歳) 福井県/フリーター

◆メカデザイン部門「無題」
明山トシタカ(22歳) 千葉県/フリーター

電撃ゲームコミック大賞

応募総数518作品

大賞 正賞+副賞100万円

該当作なし

金賞 正賞+副賞50万円

『月面1万5000キロ』
祥人(22歳) 東京都/無職

銀賞 正賞+副賞30万円

『乱舞!!女子高生Vipers!!』
大井昌和(20歳) 神奈川県/学生

特別賞 正賞+副賞5万円

『笑う僕』
矢部貴之(21歳) 東京都/アシスタント

『勇者さまご指名です』
まちだよしひこ(27歳) 東京都/イラストレーター

主催●株式会社メディアワークス
協賛●株式会社バンダイ/株式会社バンプレスト
ビクターエンタテインメント株式会社

第4回電撃ゲーム3大賞
作品募集中!

臥龍覚醒 '97

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームイラスト大賞
電撃ゲームコミック大賞

●賞(各部門共通)
大賞(1点)=正賞+副賞100万円
金賞(1点)=正賞+副賞 50万円
銀賞(数点)=正賞+副賞 30万円

※詳しい募集要項については、現在発売中の「電撃王」9月号をご覧下さい。

主催●株式会社メディアワークス 協賛●株式会社バンダイ/株式会社バンプレスト
後援●株式会社文化放送/株式会社セントラルミュージック

ウラワザデータベース

夏といえば海。海といえば溺○。そんなワケでウラワザでもどうぞ。

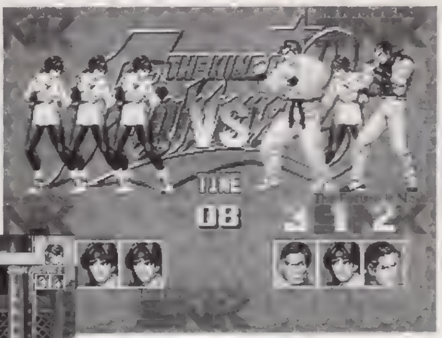
夏休みももう終わりです。一生忘れられない夏の思い出を作るためにも、ガンガンゲームをプレイして、バンバンウラワザを探しまくって、ドンドン電撃に投稿するのだ。それが嫌なら宿題でもしろ(強気)。

Ver.3.4

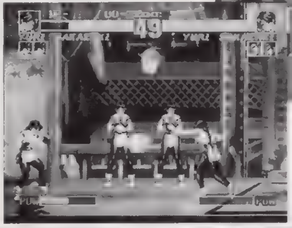
LV.80 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

■同じキャラを使う

今や格闘ゲームで同キャラ対戦は当たり前。このゲームでも、同キャラ、同チーム対戦はもちろん可能になっているが、同じキャラを使ってチームを作るということはできなかった。しかし、ついに同じキャラでチームを作るワザが発見されたのだ。やり方はチームバトルモードのキャラクター選択画面で、「チームエディットしますか？」と表示されたら「ＹＥＳ」を選び、その後Ⓢを押しながら✚上＋◎、下＋△、左＋Ⓧ、右＋□、上＋◎の順に入力。ここで音が鳴ったら成功で、同じキャラを使用してチームを結成できるようになるのだ。これは、対戦モードでも可能だぞ。



▲コマンドが成功すれば、このように同じキャラを使ってチーム結成可能。１人のキャラしか使えない人もこれで安心だ。



◀状況によっては同じ画面内に同じキャラが最大４人。なかなか壮観だ。

LV.50 ワールドスタジアムEX

■同チーム対戦

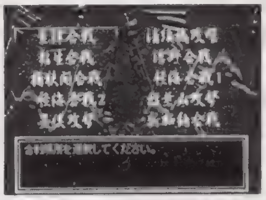
同チーム対戦をウラワザにするのは、ナムコのスポーツゲームではもうお約束となっている。さて、「ワースタＥＸ」でも、やっぱりウラワザとしてちゃんと存在していました。やり方は、最初に一方がチームを決めたら、もう一方はＬ、Ｒの４つのうちどれかを押しながら同じチームにカーソルを合わせる。その後決定すればＯＫだ。

◀コマンドが簡単なのも、ナムコのウラワザのお約束。

LV.50 信長疾風記 煌

■合戦選択

まずはゲームを立ち上げ、ＢＰＳのメーカーロゴが表示されたらⓈ＋Ⓢをしばらくの間押し続ける。すると、画面が切り替わって合戦の選択画面になるので、ここで好きな合戦を選択しよう。これで、ゲームのシナリオとは関係なく、選んだ合戦のみを楽しむことができるようになるのだ。これで、好きな合戦だけを好きなだけ戦えるようになるぞ。コマンドが簡単なので、ちょっと合戦だけ１プレイってときに便利だね。

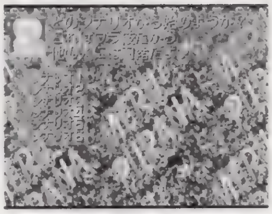


◀この画面に切り替われば成功だ。

LV.50 メールプラーナ

■シナリオ選択

まずは「スタート」でゲームを普通に開始して、パーティや人数などの設定を自分の好きなように済ませる。そして最終決定のとき、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら決定するのだ。するとシナリオを自由に選択できるようになるぞ。これでいきなり最終章から始めることも可能だ。ちなみに、当然のことながら「ノーシナリオモード」で開始した場合はできないので念のため。



▲この画面になればＯＫ。好きなシナリオから始めよう。

LV.20 スタジオP

■ヘギモナを使う

パズルゲームの「ぼうけんモード」をクリアし、２Ｐ側にネジコンを接続してリビングのゴミ箱をクリック。すると、「ヘギモナ」というネジコン専用楽器を使える。ネジコンユーザーへのちょっとしたサービスだ。

LV.20 時空探偵DD

■OMAKE

一度ゲームをクリアして、エンディングを見た後タイトルに戻る。すると、「ＯＭＡＫＥ」という新モードが追加されているぞ。ここで、登場キャラたちのセリフを聴いたりすることができるようになるのだ。

ウラワザ大募集なのだ!

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。ＦＡＸでの投稿も受け付けているぞ（24時間ＯＫ！）。

〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５階　電撃ＰＳ「ウラワザ」係まで
ＦＡＸ：03－5281－5232

これが豪華賞品だ!

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80　：　8,000円分のおもちゃ券
LV50　：　6,500円分のおもちゃ券
LV20　：　4,500円分のおもちゃ券
LV0　：　2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（１名）／東京都　GUT'Sくん。LV50（３名）／香川県　超王くん、静岡県　桐嶋きららくん、岩手県　絶対零度くん。LV20（２名）／東京都　坂神雄志くん、岡山県　ちゃぶ台くん。

スマッシュコート はじめて物語

テニスゲームが苦手なの〜ってお嘆きのあなた！
コレさえ読めばCOM戦だろうが対人戦だろうが
お茶の子さいさいへのカッパってなもんです。

まんが／岩瀬さとみ

©(株)ナムコ

この一球にかけろと言うのですね？ コーチィ！ その1

●テニスの伝統と格式（?）について 〜その①〜

はい、てなわけで『スマッシュコート』です。ファンが今か今かと待ちこがれていたナムコのテニスゲームが、ついにPSでも遊べるようになったのです。

ここで「待ちこがれていた」とか「ついにPSでも」とかいう言葉に「あれぇ？　このゲームって別に移植モノじゃないよねぇ」と思った読者の方もいるでしょう。そう、この『スマッシュコート』はまぎれもないPSオリジナルです。ではなぜ、そんな言葉を使ったのか？　まずはこれについて語らねばなりますまい。

豊臣秀吉がまだ木下藤吉郎だった頃（もとい）「ナムコミュージアム」シリーズに収録されているゲームがゲームセンターで現役で稼動していた頃、ファミリーコンピュータ（以下FC）というゲーム機に『ファミリーテニス』というテニスゲームがありました。任天堂の「VSテニス」によって生まれた対戦ブームが一段落した頃に登場したこのゲーム、爆発的なヒットにこそならなかったものの、✚キーによってショットのコースを調整できるというシステム、一線で活躍していたテニスプレイヤーにちょっと似ている（これがポイント）キャラクターや、ハード、クレイ、ローンのオーソドックスな3種類に、なぜか宇宙（無重力なためヘンなバウンドをするのと、アウトになったボールが落ちていくのがポイント）を加えたコートなどの要素が、当時のプレイヤーたちを魅了していったのです。

（ここまで書けばそろそろ分かってくれた読者もいると思いますが、もうしばらくお付き合いくださいね）。

さて、そんなわけで『ファミリーテニス』は、FCに他のムーブメントが起こったときでも、水面下でプレイされ続けていたのでした。（次の項へつづく……）

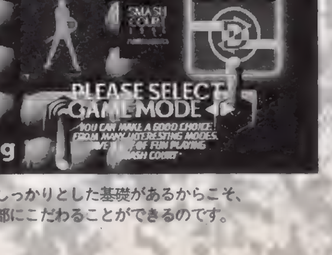
▲新世代機PS版でのシステムも、実はFC版ですでに完成されていたのです。

この一球にかけろと言うのですね？ コーチィ！
その2

●テニスの伝統と格式（?）について　～その②～

その後しばらくして、家庭用ゲーム機のプレイ環境に変化が訪れました。PCエンジン（以下PCE）の周辺機器、マルチタップの登場です。最大5人まで同時にプレイができるこのアダプターが、PCE版『プロテニスワールドコート』で夢の4人同時プレイによるダブルスを実現しました。ただ対戦するだけでなく、協力する楽しみも加わったのです。さらに、おまけとして「クエストモード」が付いていました。これは、テニス王国を襲ったテニス魔王を倒すため、伝説の光の玉を探して冒険をするというモードで、装備は全部テニス用品、魔王の手下との戦いも全部テニス、と徹底したものでした。このモードは、これ以降のナムコゲームにおけるオマケの元祖と言えるでしょう。そして、アーケード版『ワールドコート』を経て、SFC版『スーパーファミリーテニス』が登場します。クエストモードのバリエーションであるストーリーモードに加えて、プレイ中のコートにさまざまな演出が入るようになりました。この時点で、ナムコのテニスゲームは一応の完成を見たのです。それから月日は流れ、家庭用ゲーム機にも新たな世代が誕生しました。ところが、みなさんもご存知の通り、PSには満足できるテニスゲームがほとんどなかったのです。そして、ナムコには定番とも言うべきテニスのシリーズがある……プレイヤーが「ナムコのテニス」を求めるのは必然だったと言えるでしょう。

ようやく結論に達することができました。家庭用ゲーム機の黎明期から培われてきたシステムや演出、それらの集大成であるこの『スマッシュコート』は、新しいけどなにか懐かしい、そんなゲームなのです。



▲しっかりとした基礎があるからこそ、細部にこだわることができるのです。

この一球にかけろと言うのですね？ コーチィ！ その3

●テニスの魅力と欠点について

それでは『スマッシュコート』の魅力について考えてみましょう。まずひと目見て分かるのは、3頭身のちっこいキャラでしょうか。ポリゴンというとすぐ「リアル」を持ち出してくる昨今、こういうデフォルメキャラが、しかもSPGで活躍するというのは意外と少ないのではないでしょうか。また、アイテムを集めて自分だけのコートを作ることができる「テニスクラブモード」は、今までおまけ的な要素だったプレイ中のコートの演出をゲームモードに昇華させた画期的(？)なモードです。ただCOMと試合をするだけでなく、そこにモノを賭けることで、プレイ時の燃えかたもずいぶんと変わる、ということでしょうか。マルチタップによる4人対戦はもちろん、ネジコンによるアナログ入力に対応しているのも見逃せません。

ではいいことづくめなのか、というとやはりそう簡単にうまくはいきません。一番困るのは、ポリゴンによるアニメパターンの増加に伴うショットタイミングの変化でしょうか。ボタンを押してからショットの判定が発生するまで、例えば今まで2パターンだったのが3パターンになるだけで、タイミングはガラリと変わります。この新しいタイミングになれるまでかなりの時間を要するだろうというのは、想像に難くないでしょう。ほかにも、スーパーショットのタイミングや前述の✚キーによるボールコントロール、能力的に上位に位置するキャラが必ずしも使いやすくはないなど、あいかわらずの初心者に対する敷居の高さも気になります。プレイしながら体で覚えるしかない要素だとはいっても、例えばサーブ練習モードなど、そういった配慮があってもよかったのではないでしょうか。

▲ここまでこだわっていると、その分小さなアラが見えやすいものなんですよね。

スマッシュコートはじめて物語

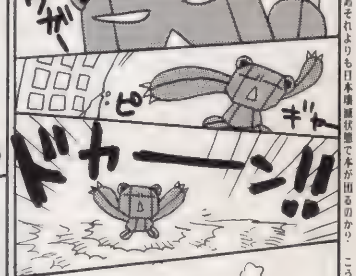
★パソ通でも超話題！ 次のはじめて物語の話題は？ まあそれよりも日本壊滅状態で本が出るのか？ こうご期待！

この一球にかけろと言うのですね？ コーチィ！

その4

●テニスの明日と明後日について

先程「初心者に対する敷居が高い」と書きました。だが、それは逆に「ある程度やり込んでからが面白い」ということでもあると思うのです。実際、キャラとボールの位置によって球種が決まるこのゲームでは、相手の位置によってある程度ショットの種類を予測することができます。また、✚キーをひそかに相手と反対側に入力しておくことで、相手のウラをかくこともできます。そういった駆け引きができるようになると、対戦の面白さが生まれ、楽しさが倍増するのです。COMに勝てるようになれば、自分のコートに置くアイテムもだんだんと増えてくることでしょう。そうなれば、今までの苦労も楽しかった思い出に変わるというもの。興味のある人はゼヒ徹底的にやり込むことをオススメします。ところでこのコラムは、続編に対する要望でシメるのが通例みたいなので(本当か？)「次はこうなったらいいな〜」てなこと書いてみたいと思います。前にも書きましたが、やっぱり最低限練習モードは付けてほしいですね。サービス、ストローク、スマッシュ、スーパーショットとひと通りそろえて、もちろんコーチ付きで(笑)。対COM戦だとやはり思うように練習できないですからね。それにクエストモード、もしくはストーリーモードの復活もあるとうれしいですね。敵を倒して手に入れたアイテムを、テニスクラブモードである順番で配置すると、最後の試合場への道が開けるとか。もちろん、動画再生なんかでアニメシーンもバンバン出しちゃう、みたいな。「テニスでなくてもいいことを、わざわざテニスでやる」ってのがクエストモードの面白さだったわけですから。どんなもんでしょうかねぇ……ナムコさん？



▲テニスクラブモードの設定を生かすとなると、やっぱり敵は複合企業体かな？

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

残暑はキビしいざんしょ。…なんか最悪のシャレで始まってしまいましたが、中身は最高のものとなっているのでご安心を。もうアナタのすべてを預けちゃっても大丈夫です。いやもう、かなり。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる(癌)

教育にわるい

風上旬プロフィール

最近いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。幸薄い人生なので、求む！　ファンレター。

★巨大な敵を打てよ撃てよ討てよ

今のとこ、電撃系雑誌の4誌にまたがって連載をもっているけど、身分は一番低いとされている「風上旬」がお送りするウェルカムなコラム「教育にわるい」へようこそ。

当コラムは「貧乏」な私が昔を振り返りつつ、絵を描くようになったきっかけやら、ゲームを作るようになったいきさつやら、新婦とのなれそめやら、青いネコ型ロボットと暮らし始めた動機とかを、おもしろおかしく書いてゆくハッスル元気印なコーナーでありす(金髪)。これからゲーム関係の職業に就きたいと思っている方々へ少しでもお力添えが出来れば幸いなのですが……まあ、ためになる話はほとんどないでしょう。なにしろ「教育にわるい」ですから…。

初めて出会ったゲームは『スペースインベーダー』(タイトー)でした。衝撃的でした…。当時小学生だった私は禁止されてるにもかかわらず、隣町にあるデパートのゲーセンに毎日通う始末で、ときには学校サボって遊んでたりしてて…。今思えば「ゲームセンターは不良の始まり」とは、うまいこと言ったもんだなぁ……と、PTAの史実に基づいたゆるぎない推理に、私の小さな胸とゆるぎないペンダコが、罪悪感でキュンと痛みます。『インベーダー』は、超大ブームで、海賊版も多数出現しました。そんな折、私はいつものゲーセンでふと、見慣れないゲームに出会います。『銀河帝国からの逆襲』(IPM)。画面上部にかたまっている異星人群から飛来してくる敵を1つ残らず撃ち落とすゲーム……と、ここまでは『ギャラクシアン』なんだけど、『銀河～』は少し違いました。敵を撃ち逃すと、敵は自機の下に潜り込み下から槍でプチプチとプレイヤーを突いてくるのです。警戒範囲を上下に分けたことによって、よりスリリングなゲームに進化していました。「そうか、同じようなゲームでも作る人によって様々なんだなぁ…」。もしかすると自分が作ったら自分なりのものが出来るのでは……と思いました。あとにそのIPM(のちのアイレム)に本当に入社するとは夢にも思わなかったですけど。

イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況

あー、開発していたソフトのマスターも上がって、なんとかソニーのチェックも通ってほっとしたら、海外版の話題が出てきて頭痛。

★ゲームファンを自認するアナタに贈るパソコン入門（後編）

さて、前回は「パソコンを買うなら」ということで「拡張を考えなくていいことにして、ＤＯＳのフライトシミュレータなんかを諦めるなら、初心者にはPC－98シリーズがいいんじゃないか」というあたりまで話を進めたね。

今回は、「では具体的に購入するに当たっては、どの程度のスペックが必要なのか？」について話を進めることにしよう。

まずCPUはペンティアムの100MHz以上の速度は必須（店ではＰ５－100とか、そういう表示がされていることが多い)。ウインドウズを動かすだけなら90MHzでもなんとかなるけれど、ウインドウズでゲームを動かすということを前提にすると、システム全体がかなり重くなるので、100MHz以上は欲しい（実際、90MHzでは遅くてヘナチョコになるゲームもかなりある）。ちなみに、理想は120MHz以上。

メモリは最低でも24ＭＢ以上。理想を言うなら32ＭＢ以上。もっと言えば、多ければ多いほどいい。入門書なんかには「16ＭＢあればウインドウズは快適に使える」なんて書いてあることが多いけれど、これはかなり嘘。ウインドウズ95はシステム部分だけで18ＭＢ程度のメモリを占有するので、24ＭＢ程度はないと、ちょっと派手にソフトを使うだけで「スワップアウト」(メモリの中身をハードディスクと交換する作業）が頻繁に起こるのでイライラする。

ついでに言うと、今（96年の８月現在）はメモリが非常に安いので、予算の許す限り多くのメモリを積んでおくことをオススメする。

ハードディスクは、最低でも540ＭＢぐらいは必要だ。ウインドウズ95を入れると、それだけで100ＭＢぐらいを消費するし、さらに加えて仮想記憶で、もう100ＭＢ程度は欲しい。これだけで200ＭＢを消費してしまう。

さらに某有名ワープロをインストールすると、それだけで50ＭＢぐらい消費しちゃうし、パソコン通信にインターネットやって……なんて考えると、余裕をもって１ＧＢ以上は入れておきたいところだ（ちなみに１ＧＢは１ＭＢの1000倍)。

さらに最近のゲームにはＣＤ－ＲＯＭは必須なので、ＣＤ－ＲＯＭドライブは絶対にないといけない。ついでに言うと、速度は４倍速以上。それ以下だとムービーを再生するときの画面の解像度が落ちたり、ロードが遅かったりするのでこれまたヘナチョコになってしまう。

あと、忘れちゃいけないのがディスプレイ。ここがゲームマシンと一番違うところで、パソコンの世界では本体以外に専用のディスプレイがないと話にならないのだ。なにせ、最高解像度ではだいたい1600×1200ドットぐらいを表示することになるので、普通のテレビではまったく話にならない（たいていは繋がらないが)。

そして、このディスプレイの性能が悪いと、目の疲れはひどいし、画面は汚いしで悲しい結果になってしまう。ディスプレイは、だいたい15万円を超えると、マトモなモノになるので、思い切って高いのを買った方がいい。

また、サイズは最低でも17インチ。スペースに余裕があるなら、21インチが理想だ。まず大きくなると「高解像度で表示しても、文字が小さくならない」し、ゲームでは画面が大きくなって迫力が出てくる。スペースの許す限り大きなモノを買うことをお勧めしておく。

それになにより、ディスプレイはパソコンの周辺機器の中ではプリンタと同じぐらい長く使える物なので、今、いい物を買っておいて決して損はしない（現に僕は６年前に買ったディスプレイを今でも使っている)。

ちなみに、このディスプレイはＰＳに「アップスキャンコンバータ」と呼ばれるものを介して接続することもできる。そして、これをやるとＰＳのゲームもＲＧＢ出力の美しい画面で楽しめるようになる。

ＰＳはＳ端子の性能が非常にいいので、いいＴＶ（モニター）を使っている場合にはそれほど大きな差にはならないこともあるが、たいていの場合には、かなり画面がきれいになるので、びっくりすることだろう。

これに加えて、ゲームをやるならば「サウンドブラスター」と呼ばれる、とっても有名なサウンドボード（今では付属していることが多いけれど）もしくは、それに近いもの。さらにフライトシミュレータなどをやるなら、専用のアナログジョイスティック（マウスでプレイできるゲームも多いが、フライト系のゲームなら、間違ってもマウスなどでプレイしないことだ)。

さて、これでゲームをやるための基礎的な部分が揃ったわけなのだが、これでいくらぐらいになるかというと…ディスプレイをのぞけば、だいたい20万円ぐらい。オールインワンで揃ってしまう（ジョイスティックは除く)。これにジョイスティック（１万円ぐらい）を加えて、パソコン通信をしたければモデムを加える（２～３万円ぐらい)。そして最後にディスプレイを加えると……だいたい35～40万円。運が良ければ、30万円台の前半というところだろう。やっぱり安い買い物じゃないよね。

そして、パソコンは猛烈に性能向上が激しいので、このうちの本体部分、ハードディスク、ＣＤ－ＲＯＭのあたりは２～３年もすると過去の遺物になって、買い換えないと「話にならないほど遅いハード」になってしまう。

そういう意味では、パソコンはずっとお金がかかり続けるわけだけど、これでパソコン通信やインターネットができて、そのうえゲームまでできるのだから、お金をかけるだけの価値はそこそこあるかな、と思うのだ。

イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール

「ときめきメモリアル」優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンスの持ち主なのでRCGならOK。……だったらいいな(笑)。

★ドリキン女王も夢じゃない！　もん

セミの鳴き声も日増しに元気づいてきた、とある真夏の金曜日のこと。私はＣＭナレーションの仕事で大阪のスタジオに行きました。「のぞみで行くからねぇ～♪」を口ずさみやっぱり電車の旅には〝冷凍みかん〟がつきもの！　キィ～ンと冷えたみかんを片手に東京発のぞみ７号に乗り込みました。実は私、のぞみに乗るのは初めてなのでちょっとウキウキ気分。それにしても速い速い。ウルトラマンみたいな顔をして滑るように走るのよね。そして、名古屋から京都に近づくにつれ町並みの雰囲気も変わり、瓦屋根が増えてきます。田んぼの緑も一層濃くなり一段と鮮やか。少々の旅気分もあってか京都駅に停車した一瞬の間、駅のホームに降り立ち京都の空気をつい吸い込んでみたりして……新幹線の窓から大きく見える五重塔を横目に一路大阪へ。本当は久しぶりの大阪だったので仕事が終わったあと〝大阪梅田探索〟あるいは〝京都嵐山探索〟にでもちょっと行くつもりだったんですよね。でも、トンボ返りで東京で仕事だったので早々にまたのぞみに乗り込みました。それにしても大阪阪急三番街の名物たこ焼きが食べたかったなぁ……まぁ今度の楽しみにとっておこうっと！　ちなみにこの仕事は「大阪ガス」のＴＶ－ＣＭなので近畿圏のかたチェックして見てね。

さて、今回のレポートも引き続き３度目の正直の「首都高バトル」をお届けしましょう。コースの設定は「環状線内回り」「環状線外回り」「高速湾岸線」の中からチョイス。その中でも走っていてすごくきれいだなっと思うのは、環状線内回りの汐留出口手前の遠くに見えるビル群。余裕があったら走りながらちょっと見てね。それから高速湾岸線の夜景もなかなかオシャレでナイトドライブさながらです。実際に走っていてステアリングに感じる道路のつなぎ目の音も実に忠実でリアル感が出ているし、渋滞表示の電光掲示板があったりと芸が細かい!!　こういうところ結構好きなんだなぁ……ワタシ。

次に車のチョイスでは色々迷ってしまうけれど最初はやっぱり〝峠の86〟を選んで見ました。余談ですがこの86をはじめ、私の愛車(内緒)も今ではマニアの間で貴重になっているみたい…。でも、ゲームの中のエンジン音も実際の車の音を使ったらもっとリアル感が出て良かったのになぁ。それから、スポイラー等を変えたら映像でもリアルに表現してほしーい。大きいスポイラーが付いていたりすると嬉しいんよね。それにしてもこのゲームの特徴であるチューンナップはスゴイわ！　すればするほど見違えるように走りが速くなるもの。これがきっと一番楽しめるポイントでしょうね。

それにしてもさぁ、私はプレイヤーの対戦者としてこのゲームに登場したかったわぁ！　「首都高バトル」の開発の方へこの場を借りて私、よしきくりんから一言。「首都高バトル２」が出るときは、ぜひとも〝走りやのくりん〟とか〝峠の狼くりん〟としてどうぞお忘れなくぅ!!

★腹が減っては戦(いくさ)はできぬ。でも仕事はできる。

毎回僕はこのコラムで「忙しい」を連呼していますが、そこだけ見るとかなり情けないですね。でも実際には本当に、とても、「忙しい」。しかも、これだけ「忙しい」って書いているのに、まだわかってくれない人がいるので、かなり悲しいです。こんな僕でも、業界に入りたてのエネルギーのあり余っていた頃には、「いくら『忙しい』からって、テメエで言うのは簡単なうえに実に格好悪い。本当に「忙しい」ときにも、平然としていてこそ、真のオトコであり仕事だってついてくるモンだ」とか思って、毎日を頑張っていましたが、あるとき生命のキケンを感じるほど忙しいと思っているときに、「まだいけるよねぇ？」とかいってさらに別な仕事をネジ込まれたという、忘れたくても思い出しちゃうステキな経験をしたので、最近は「言うことはキチンと言った方がいい。それが真実と思うなら」と考えるようになりました。はっきり相手に伝えれば、あんがい簡単に済んじゃう問題も実は結構たくさんあるし…。

さて、どんなに忙しくても欠かせないのが、ゲーム……もそうですが、今回のメインのお話「食事」です。人によっては、「まずはじめに仕事にまわす時間だよね」って言う人もいますが、１日３食が２食になることはあっても、やはり食事だけはちゃんととらないといけませんね。これを怠って体力がなくなり、いざというときに病気にでもなったりした日にゃぁ、そのときは仕事の苦しみから開放されるかもしれないけど、あとで元気になってから、「あのとき自分に与えられた仕事を最後までできなかった…」と、きっと後悔するでしょう。そういったことが重なると「自信をなくしてしまう」という、この業界でやっていくうえで致命的な、精神的ダメージを負うことにもつながったりします。ちと前おきが長くなりましたが、ではその「忙しい」ゲーム開発のスタッフは、普段はどんな食生活を送っているのでしょうか。

腹が減ってまず思い浮かべるのは、まずなんと言ってもファーストフードです。最近は何かしら値段の安いセットがあるし、暑い夏には甘くて冷たいデザートも限定で出回っていたりして、なかなか楽しめます。そういえば電撃ＰＳの編集部にも、「190円キャンペーン中、○○バーガーをいくつ食べるかコンテスト」とかホワイトボードに書いてあったりしますね。え一話がそれましたが、他にはやはり食べやすい麺類が人気で、かくいう僕も１週間のうち３日くらいは、麺類しか食べない日があったりします。僕の場合は「好きだから」と言うのがあるからですが、最近はみんな健康を気づかってか、会社でカップ麺を食べる人は少なくなりました。まぁ「麺類はすぐ腹が減る」という理由もあるので、みんな牛丼や天丼、お弁当などの「ごはんもの」を好む傾向にあるようです。ただ、あまりバランスが良くないのか、いつもカルシウム不足でイライラしている感じです。牛乳でもカプレットでも何でもいいから、カルシウムはちゃんと摂取してほしいですな。

林田篤プロフィール

よく電撃PS編集部に出没する容姿思考共に危険なドット絵描き。
最近は『ギャラガ』だけを「唯一絶対の敵」と認識しているらしい。

ゲーム業界ウラのウラ

ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーという肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。業界のことならおまかせの人です。

★電撃読者のための秋葉原講座～第1回　基礎知識編～

暑い毎日が続いていますね。夏全開って感じです。世間様では夏休みだというのに……というグチはさておいて、前号でお約束した通り、ご要望の多い「秋葉原裏事情」について連載を開始しましょう。まず、第1回は、知っているようであまり知らない、秋葉原の基礎知識から始めましょうか。

■あきは？　あきば？

これ、秋葉原に勤務している人でもはっきりとした根拠を知らない人が意外と多いんです。これは単なる略称の問題ではなく、ちゃんとした歴史的背景があるのです。

「秋葉原電気街」はＪＲ秋葉原駅に隣接しています。地方の読者の方のために詳しくご説明しますと、東京駅からＪＲ山手線もしくは京浜東北線で2駅、総武線という都内中心部を貫通して、都下と千葉県を結ぶ路線との交差点にあたります(地図帳がある人は開いてみましょう)。この駅では2つの路線がちょうど十字に交差し、しかも両方とも高架なので変形3階建てとなっています。1階が改札口、2階が山手線と京浜東北線のホーム、3階が総武線のホームになっています。出口はその名も「電気街口」と、反対側の「昭和通り口」の2つがあります。初めてこの駅に降りた人は、よく迷子になります。というのは、総武線で秋葉原に着いたとすると、1度2階のホームを通らないと「電気街口」に出られないからです。逆に「昭和通り口」には3階のホームを通らないと出られません。構内でじっと案内看板をにらんで考え込んでいる人が、毎日必ず何組かいます。以前は、「電気街口」ではなく「万世（まんせい）口」だったのですが、電気の街秋葉原として有名になったため、数年前に改札口の名前まで変わったのです。

通称「秋葉原電気街」と呼ばれるエリアは、この秋葉原駅「電気街口」に隣接し、上野と銀座を結ぶ「中央通り」を中心として、北は末広町から南は万世橋あたりまでの東西2ブロック位を指します。実は住所としては「東京都千代田区外神田」界隈がこれにあたり、秋葉原という住所にはほとんど電気屋さんはありません。ですから、ホントは「神田電気街」なんですけどね。

ご存じの通り「神田」というのは江戸時代の昔から東京（江戸）の中心部として栄えた所です。下級武士の住まいが多く、現代でいう住宅街と商業地域が混然となった地域だったようです。大江戸八百八町といわれるように、江戸時代の住所表示（？）は細かな町名で分かれていました。現在だと、「○○町○丁目」といった「○○丁目」にあたるくらいの広さのブロックが、1つの町名を持っていました。「神田」は「神田須田町」といった具合に「神田○○町」という町名を持つブロックの集合体で、現在だとお茶の水地区あたりまでを含む結構広い地域を指したようです。これが戦後の地番整理で住居表示が再区画され、現在のような大雑把な町名表記になったのです（一部これに徹底抗戦して、古い町名を残したエリアもあります)。ちなみに「外神田」は古典落語に「あいつの馬鹿は須田町の先だね」（万世すなわち慢性)というネタがあるくらい、由緒正しい(？)歴史あるエリアなのです。

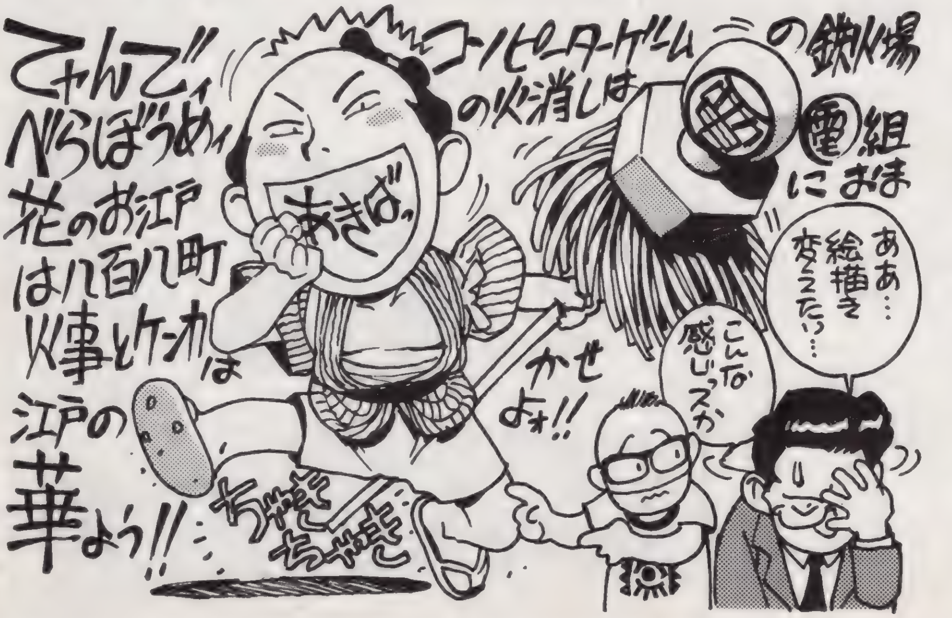
では、どこから「秋葉原」という地名ができたのでしょう。「火事と喧嘩は江戸の華」といわれたように、江戸は大変火事の多い都市だったようです。何度か大規模な防災計画がたてられ、そのうちの1つに防火地帯の設置がありました。特に火事の多かった神田にも延焼を防ぐために広い空き地を作りました。現代でいうグリーンベルトというヤツですね。ここに当時火除けの神様として評判の高かった、遠州（現在の静岡県）の「秋葉大権現（あきばだいごんげん)」の神社を建立し、「鎮火神社」としたのです。後に、これが「秋葉神社」と改名されると、この空き地が「秋葉神社の原っぱ」、すなわち「秋葉原(あきばはら」と呼ばれるようになったのです。「じゃあ、あきばはらって読むのが正しいのか」というと、そう単純にはいきません。

時代は明治となって鉄道が開業しました。上野から新橋に向かって鉄道が延長され、新しく駅が作られたときに「秋葉原」と命名されたのですが、このときに読みとして「あきははら」と表記されたのが、現在2重に呼称が存在する原因となったのです。それ以前には正式な呼称の表記といったものがなかったため、現在では「あきははら」が正式な表記として採用されているのです。

しかし、一般にはそこまで理解して呼び分けている人はほとんどいません。電気街の長老株の方々のなかには頑固に「あきばはら」と読む方もいますが、普通は駅での呼称をとって「あきははら」、略して呼ぶときに「あきば」っていうのが一般的になっているようです。

■いやあ、読み方1つ説明するのに丸々1ページかかってしまいましたね。でも、歴史の勉強にはなったと思います。こうした用語も背景を理解して話すのと、そうでないのでは差がでると思います。このシリーズを読めば、あなたも「秋葉の通（あきばのつう)」に！

次回からはもうちょっとペースをあげて「どうして電気街ができたのか」とか「秋葉の7不思議」あたりをお話したいと思いますのでご期待下さい。



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷

まんが/岩瀬さとみ

新学期はぁ〜悲しいねぇ〜哀愁だねぇだからって〜どうにかなるモンじゃないのぉ〜。そうだよね。そう出るよね。だからしょうがなくペンを取り、ハガキを描いております。ケロンパ。

奴隷の声 Dorei no do

ＰＳの奴隷はモノを考えるよりも速くプレイステーション、またはゲームのためにお金を使っている、最強の貴方にお送りする、生体魚雷信管埋め込み式読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）、あて先明記でポストに入れれば、あぁいいね。そりゃステキだね。これかもね。どんなハガキでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのってかなり熱いですから。

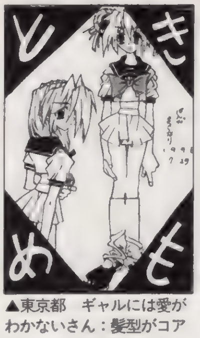
奴隷のPS Doreinodo

オッス、オラ奴隷。「DPSど」って呼んでくれ！　オーッ！　どんなに世間的に立場がなくても、負けずに明るく笑い合う私たちのタメに、強力11ページでお送りしております！　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週で月刊時の約2倍！　ハガキがたくさん載せられるので、嬉しくてしょうがありません(これホント)。自分の明日が信じ切れなくて、何かをつかみ取ろうと転がりあがき、もだえ続けるDPSどは読者様のために走り続けます。ハガキ掲載量宇宙一を目指し、ラピュタは本当にあったんだ！　と叫んでみたりもするのでした。

本当のボクラを知っているのは……ボクラだけ。内緒。

▲宮崎県　風水りあさん：そうですよねぇ。エンディングないキャラもいるし…。

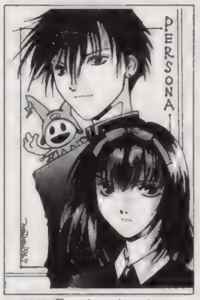
▲埼玉県　TERAさん：SS。「ナイ○」も貴方が描きたいのならOK(笑)。



▲東京都　ギャルには愛がわかないさん：髪型がコアラ。しかしなぜでしょう？

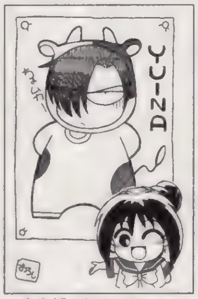
▲東京都　R・ジャジャさん：11月に延期しちゃいましたが、期待しましょう。

▲大阪府　はせさわらさん：坊ちゃん、「2」ではさらに大活躍でしょうか？

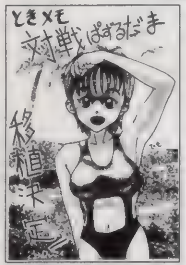


▲秋田県　まいまいさん：試験合格おめでとうございます。ガンバッテ下さいね！

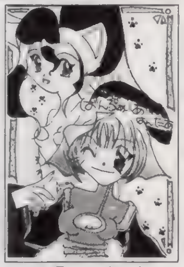
▲群馬県　いずみ16さん：なぜ「じゃあ」なのかわからないところがステキです。



▲東京都　おろしや☆だいこんさん：思いの外似合うかなぁ……なんて。

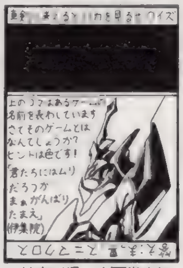


▲千葉県　木村吉伸さん：難しいらしいです。編集部の猛者にも。超ベリ。

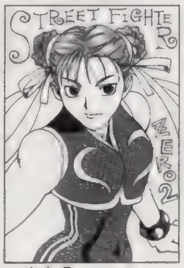


▲栃木県　たがたがさん：『ハンター』はSSで我慢って感じみたいです。

▲兵庫県　ぎりゅうさん：最近はどうでしょう？新キャラも登場したし！

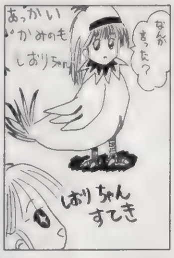


▲神奈川県　小栗徹也初号機さん：コメントがレイ様っていうのが◎。

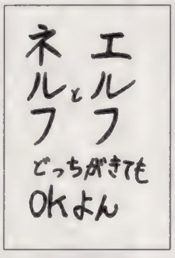


▲広島県　DDTさん：どうですか？「ZERO2」の調子は？

◀大阪府　ぶん太郎さん：いやいや、いくら森に住んでいるとはいっても。でもかわいいかも……。



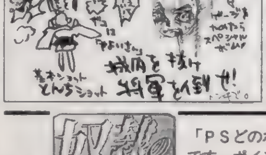
◀愛知県　350円さん：すてき。確かにすてき。でも馬。これじゃぁ、口説き落とす気に……なります？



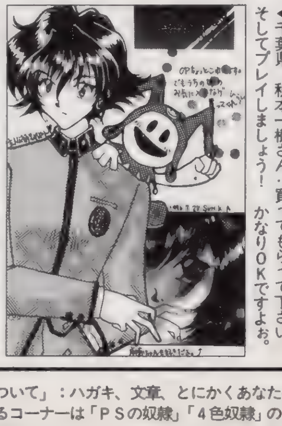
◀長野県　ファさん：ダブルカムカムOKって所でしょうか？　これまた奴隷心をガッチリキャッチ。

◀滋賀県　ごちうりさん：おまけですかぁ……まぁ、ケダモノですしね。セーラーブルマには勝てません。

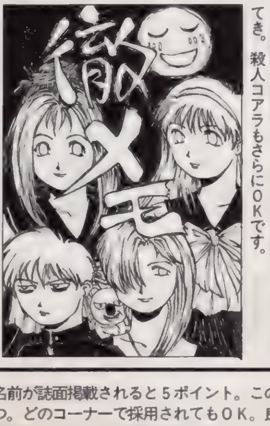
◀京都府　ソウル009さん：体験版をやると、そう思いますよねぇ。12月よ！　早く来い！



◀茨城県　猫太・Wさん：しゃべったらうるさくてさらにかっこいいかも。BGMはいさぎよくなし。



◀千葉県　秋本一樹さん：買ってもらって下さい。そしてプレイしましょう！　かなりOKですよぉ。



◀兵庫県　桜夢さん：目の下に出来たクマが……すてき。殺人コアラもさらにOKです。

「夏は人をだいたんにするってのは本当でしょうか？　真夏の夜の夢っていうかなんていうか、その、よく、雑誌なんかで特集してるじゃないですか。H系、不良系からオタク系まで、みんな初体験は夏みたいな。まあ、そういう雑誌を信用しているわけじゃないんですが、本当の所はどうなのかなぁと思いまして。……いや、ウソです。本当はDPSどは女の子がたくさん読んでるみたいなので、そんな気持ちになるのかどうか、聞いてみたかっただけです。ってなんかよく考えると「ギャルとゲームとなみだとちくび」のコーナー向けなのか？」岐阜県　マルハタチハタさん：

確かに……夏は開放的になるっていいますよね。まあ、暑さでボーっとして、思考能力がレベルダウンしてるだけなのかもしれないですけど。でも毎回、夏の恋は過ちってワケでもないだろうし……。本当の所を教えて下さい。

「最近説教されてばかりなんですけど。なぜ？　そりゃ、高校卒業後はプーでバイトしながらゲーム三昧な日々を送りたいとか、金月真美さんのおっかけしたいとかイロイロなことを進路希望用紙に書いて提出しただけじゃんかよぉ。怒るなよぉ。ね？」京都府　キキリキリキリさん：

怒りますって(笑)。みんなマジメに考えてるんですから。まあ、バイトしてプーなんていう進路を許してもらえそうなら両親に感謝しましょう。浪人とか、いや既に進学を許してももらえない人もたくさんいます。お父さん、お母さん、ありがとう。なんかちとクサゲですが、すねかじりの場合それだけは忘れちゃいけないのです。たぶん。ね？

「今日は誕生日でした。が、誰にプレゼントをもらうでもなく、1日が過ぎていきました。年をとりました。なんとなく悲しかったです」神奈川県　佳川美潮さん：

そういう時は迷わず、自分におめでとうと、何か買ってあげましょう。DPSどの担当バカライターのほとんどが所属する電撃床部(床で寝ることを主な活動とする秘密組織。ヒゲ部がライバル)ではみんなそうしてます。あ、いや、マネする必要はないんですけどね。サラリーマンとか弁護士とか魔法使いとか戦士とか、様々な職業がありますが、この中に「ムダ使い」という職が存在します。この職業に就くと、クソゲーとわかっているのにゲームを買ったり、同じ携帯を4人が持ってたり(おそろ)、作ってないガレキが?万円分たまるなんていうスキルを覚えることができます。うれしいのか、悲しいのか、わかりにくいスキルですが楽しいのだけは確か。保証付きです。

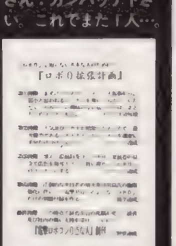
12ポコン0点な人

ちゃんとかけよ

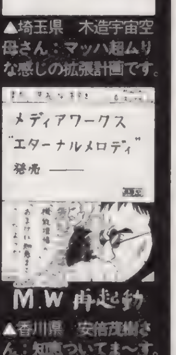
文字量大幅アップで新装開店みたいな〜の巻　(ほ)

スペースが小さい小さいとごねたおかげで、文字量が大幅アップ！　と思ったら、文字が小さくなっただけじゃん！　ただでさえ読みにくいって言われてるのにぃ。ま、どうせ誰も真面目に読んでないだろうからいいけどサ。さて、前回でも書いたが、俺の「RPGとSLGを最後までプレイできない病」はどうも本格的なものになってきているようだ。昨年末から数えても、「ファイアーエムブレム」「ロマサガ3」「スターオーシャン」「キングスフィールドII」「刻命館」などなど、これも自分で買ったのに、少し遊んだだけで投げ出してる。ここ1年でクリアしたのは仕事でプレイした「ドラクエVI」と「第4次〜S」くらい。仕事でプレイするならクリアしなくちゃならんのだが、趣味となるとスグに投げ出してしまうらしい。今後、趣味でRPGを買うのはやめた方がいいのかも。でも買うんだろうなぁきっと。それも食費削ってまで。ハァ〜、ガッカリ。

▲長野県　楠本由貴恵さん：ガンバッテ下さい。これでまた「人…。



▲埼玉県　木造宇宙空母さん：マッハ超ムリな感じの拡張計画です。



▲香川県　安倍茂樹さん：知恵ついてま〜す。ダメです？　から？

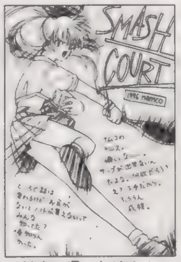
「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」の2つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページでその真相が明かされてます！　おまたせですが、次の決算がいつになるか現在未定。でもチャレンジする価値はありますよ！　そうじゃないですか？　みなさん！

なーとちとだびゃ

言い忘れてたけど、前号の『スターオーシャン』の話で出た、ペリシーっつーのは、いわゆる隠れキャラっす。知りたい人は発売中の電撃N64を読んでね、と宣伝してみる。(中)

なんか『ときメモ』がエライことになってるんですけど。ほら、「藤崎詩織ソロデビュー」ってやつ。所属事務所まで用意して、いつぞやの「ウインビーアイドル化計画」以上にやる気マンマンって感じでしょうか？　事務所作ったってことは、今後、虹野沙希＋片桐彩子＋館林見晴でアイドルグループを結成したり、朝日奈夕子＆古式ゆかりの、笑いも取れるコンビを出す可能性もあるのか？　いや、ひょっとしたらホリプロのポリゴンアイドル、伊達杏子とのジョイントも(笑)！

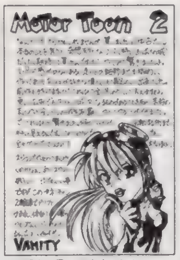
ただねぇ、いくらなんでも、アイドルデビューはやりすぎだと思うんだけどね。まあ、以前に俺は〝『ときメモ』の女の子はアイドルみたいなものだから〟っていったけどさ。でもそれは、あくまでユーザーの１つの方向性という意味で許される発言であって、これをメーカーの方からいい出すとシラケちゃうんじゃないかなぁ、と。少なくとも、俺はシラけてます、ええ。これを読んでる人はどう思ったかな？　まあ、なにはともあれ、もし売れなくても、引退前にグラビアヌードとかやらないように祈ってますわ。いや、やってくれるなら、それも悪くないけど(笑)。



▲神奈川県　矢渡さん：ガンバッてサーブ入るように練習して下さい。

▲東京都　伊藤深海さん：彼は忍者の格好はもうしないんでしょうか？

▲宮城県　布袋屋睦さん：おっぱい星人はかなりの確率で転んでます。



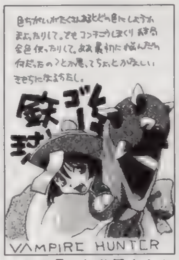
▲愛知県　碧奇魂さん：けっこう良いゲームですよねぇ。オマケも多いし。

▲愛知県　にゃんにゃんとやらさん：くだしゃい。ブカブカエリスが○。

▲東京都　貴沙羅ゆうさん：しあわせはたくさんあるほどステキです。

▲北海道　邪ダンディさん：料理で勝負ですっ！炎の料理で勝負ですっ！

▲北海道　鈴城芹さん：１人プレイは接近技をうまく使えば押せます。



▲岩手県　伊藤勇太さん：途中で乱入されたりしちゃって…。トホホです。

▲鳥取県　ＴＡＫＡさん：次代のホープなんですよ。ニュータイプ？

▲神奈川県　林倍さん：本当の雪の降る中の戦闘は寒いでしょうねぇ。

▲千葉県　木村吉伸さん：大好きっていい切れるのはステキだと思います。

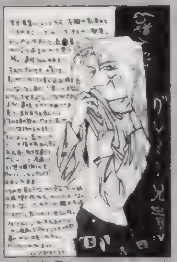
●ゲームライター養成講座

「ゲームライターってゲームできるんですか？　ＤＰＳのライターさんはＬＤは見てるようですが、ゲームをやってるっ書いていないので。教えて下さい」京都府　さなおしなおさん：

一見アニメＬＤばかり見てるようですが、見てます。見てますが、ゲームもかなりやってます。仕事としてプレイするほかに必ず、好きでプレイしているゲームがあるのがライターのサガ。まあ特に多人数で遊ぶタイプのモノは盛り上がります。編集部は対戦相手に困りませんから(笑)。

●新企画！「プリクラＱ」

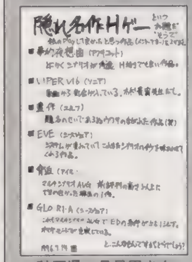
プリクラで笑える写真を撮って、ハガキに貼って送って下さい。みんなにスゴイといわれるイカスシールを大募集！


▲広島県　のださん：すべては最後の地然星のタメにあります。

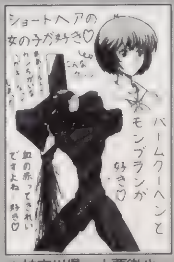
▲茨城県　猫太・Ｗさん：ヤンキーも良かったりして（祭）。

▲宮崎県　しづき慎さん：いや、変じゃないですよぉ。ね？

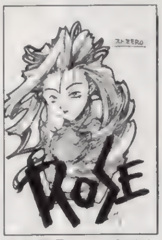
▲三重県　桃亀イリヒさん：隊長さんには内緒なんでしょうか？



▲秋田県　月見里さん：お題に合わせたステキなハガキです。

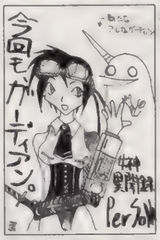


▲神奈川県　小栗徹也初号機さん：十分です。大丈夫です。血です。

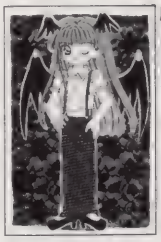


▲滋賀県　ごぢうりさん：妖しいですよね。でもいい者です。すごく深そう……。

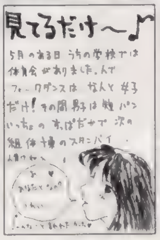
▲奈良県　からくり蘭丸さん：『２』もすごそうだし、なんかいいなぁ。



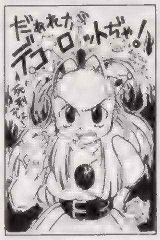
◀広島県　苦紗美丸さん：アレ加減がたまりません。


◀茨城県　まみこさん：こういう服もいいですよね。

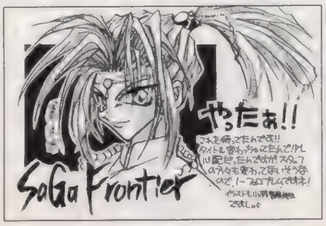
◀広島県　ＤＤＴさん：投稿人気（ちょっとやな人気ですねぇ・笑）舞ちゃんを超える勢いのさくら。ステキな要素が詰まってますから。まあ、しょうがないです。



◀福岡県　毛の雲さん：はぁ……ありがちです。トホホですねぇ。



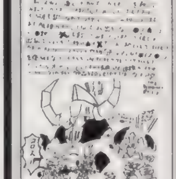
◀大阪府　飯塚鈴奈さん：いや誰もいってない……ような……。



◀福岡県　きすみさん：変身するキャラは単なるコスプレって気もしましたが（笑）。期待。

へたくそ王

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。今回間に合わなかったので下のハガキはちょっと違うけど許してね。


◀北海道　ういんぐ大将軍さん：備えるのは大事です。

▶静岡県　安兵衛さん：全く関係ないステキなハガキですいません。

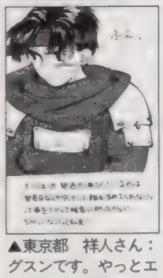
DPSどでは住所不明者の探索を6月で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく（2カ月も過ぎているっていうじゃないですか）発送までは猶予を下さい。心からすまないと思っているので、許してください。ちとサービスするし。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方……。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんで。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンハガキ描いて、書いて下さいね。よろしくなのれす！

まんが／TOM・イラスト／NDO

ランキング発表

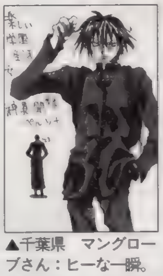
160：祥人
155：TERA
150：ごぢうり
145：楠本由貴恵
140：矢渡
125：288
115：貞雅
110：雨宮五月
110：小栗徹也初号機
105：一郎あきら
105：唯津美影
95：近江せにょ
95：ジョリ谷ピンタ
95：まいまい
90：小泉英夫
90：多奈竜
90：幻夕貴
90：りるひな
80：佳月ひろ
80：貴沙羅ゆう
80：湖山たみ
★まだまだわからないトップ争い。果たしてゴール時には誰に栄冠が？

●75：AKIRA・A、伊藤勇太、おさP、咲羅、乃亜、HAL1000、●70：柏田秀紀、ちゃたろう、つくば山、夜野小太郎、●65：青い優、安倍茂樹、稲村かほる、しまづやひち、中重仁里、●60：鳥、月子、まみこ、よしかーひろみ、●55：伊藤深海、オーラちから、木村吉伸、寿花丸、司暮とも、邪ダンディ、ズバットPS、高丸じえ、桃亀イリヒ、幡田忍、碧奇魂、ゆうき良、●50：片羽昭、信乃、武志かづみ、DDT、よしかづ、●45：R・ジャジャ、あゆむ、有見翼、いずみ16、おろしや　だいこん、からくり蘭丸、毛の雲、GRU、砂之介、橘佳珠沙、橘りくあ、にゃんにゃんとやら、猫田・W、宮本順

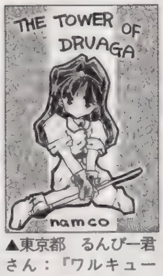


▲東京都　祥人さん：グスンです。やっとエンディングが見れる？

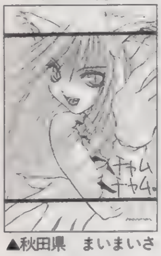
▲神奈川県　貞雅さん：学園天国。悪魔と仲良しです。ゴーゴー。



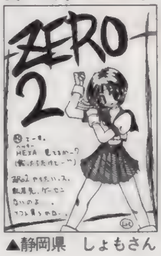
▲千葉県　マングローブさん：ヒーな一瞬。ドキッとしてバーン。



▲東京都　るんぴー君さん：『ワルキューレ』も……そろそろ。



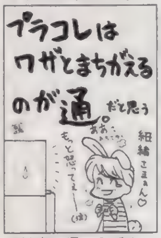
▲秋田県　まいまいさん：さる。あれ、でもチャムの耳は……。



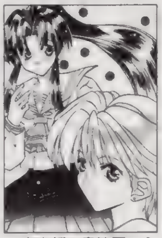
▲静岡県　しょもさん：ですから、ファンコールは小さめにね？

▲熊本県　しまづやひちさん：大人気ナルシアちゃん。超人気。

▲三重県　288さん：いや、大人っぽくて良いと思うんですが。



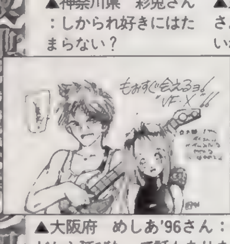
▲神奈川県　彩兎さん：しかられ好きにはたまらない？



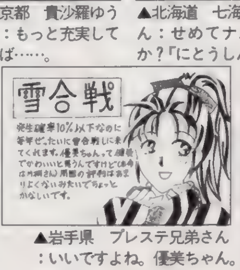
▲東京都　貴沙羅ゆうさん：もっと充実していれば……。

▲北海道　七海慎吾さん：せめてナル様とか？「にとうしんでん」。

▲京都府　楓奈さん：悪人なんですけど……OKですよね？



▲大阪府　めしあ'96さん：だから延びたって話もあります。詰め甘にはならない？



▲岩手県　プレステ兄弟さん：いいですよね。優美ちゃん。元気良いし。子供だけど。

◀大阪府　唯津美影さん：でもペルソナ持ち。バリバリ戦います。発売間近！9月のRPGはこれ？

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは9月7日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の力のために自分の村を滅ぼされた女の子ローディン。彼女に潜在能力を引き出されたものの、どう扱っていいかわからないボクこと、ラムダス。お互いに弱い部分を見せあったせいか、前よりも少しは解り合えたような気がしていた。そしてボクらはロートバランの塔の地下を目指す。そこに秘められた「森の民の秘密を消しさる」。それが彼女の望みだったから。

「ボクくらいの術士はたくさんいると思うんだけど……」

実際、潜在能力を引き出されたあとの自分の能力がいまいち把握できてない。普通なら「だいたいコレぐらいかなぁ」っていう目安くらいは立つのに。

「それじゃ争いも無くならないハズよね。そんなに強大な力があるんじゃ……見えた！」

バーンってな感じで、ソレまで続いていた鬱蒼とした森が、突如開けていた。中央に塔。それもハンパでない大きさの塔だ。まるで谷のように、両脇を木々が覆う。

「お、大きい」

「大きいわよぉ。ここから塔の麓まで丸2日かかるわ」

「へ？　こんなに近くに見えてるのに？」

「亜神の遺跡よ。それくらい大きいの。塔の外周を歩くだけで何時間もかかるんだから。昔はここがこの星の心臓じゃないかっていわれてたんだって」

信じられない大きさだった。頂上は天をつき、何があるかも確認できないほど遠い。遺跡と呼ばれる建物は何度も見たことがあったが、ここまで完璧なモノを見たのは初めてだった。

「多分ここから先は敵が待ち伏せしてると考えた方がいいわ。私の村を滅ぼした騎士団所属の精鋭が。それでも行ってくれる？かなりキツイ戦いになるのは間違いないけど？」

不思議と……迷いはなかった。なぜか、不安も消えていた。不思議だったがしょうがない。ボクらは慎重に歩き出した。

和歌山県　ナガノハルイさん

◀福岡県　うに頭さん：回想シーン入ってます。さて次号の展開は？

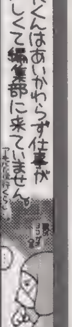
ハードの神様の犬

暑いよぉ〜。北海道に帰りたいな。東京近郊に移住して早10年だというのに、暑いのは今だ苦手。チッ！　クーラー壊れんなよ！　でも秋葉原のない生活は考えられないんで、しばらくは里帰りできないっすね。（脱水ぎみの犬）

ただいま、サターンとN64に強制ポーズを付けれないかと解析中。なんか壊しちゃいそうでイヤなんですけど、完成すれば儲かるし……、ま、頑張ってます。そんなこんなで、ハードのコトばかり考えている頭に、ひとときの安らぎを与えるオアシスは「天地無用！　in LOVE」のLDですかね。楽しみっス。映画は試写会で観たんだけど、清音さんが予想外に活躍したもんだから買わずにはいられません！　なにせ、清音さんがあんなに目立つのは後にも先にもこの作品だけですから（苦笑）。それにしても、試写会での（さ）のムッとした顔は今でも忘れられないなぁ。砂沙美ちゃんの扱いが気に入らなかったらしく、かなり無口だったっけ。トドメは「プリティサミー2」ですか？　あっ、コレ以上突っ込むと殺されそうだから、やめましょ。さとちー許してね。N64をRGB出力にしてやるからさ。同じプロフィールPRO仲間じゃない。

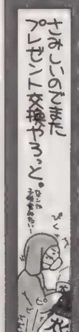
★N64分解・解析計画　〜最終報告〜★

やはりマニアともなれば、RGB映像にこだわる。一度でもRGBの映像美を知ってしまうと、Sやコンポジットなんてチッチッチ。ダメです。S映像は我慢できるレベル、コンポジットビデオは×、RFは問題外。映像として認めません（ビデオやRFでゲームしている人、気を悪くしないでね）。なのに、そんなRGBユーザーをあざ笑うかの如く、N64はRGB出力を標準でサポートしていない。あれは専用ケーブルを出せば……というレベルではなく、AVコネクタにRGB信号が接続されていないのだ。映像DACの後段でI−V変換されたRGB信号をトランジスタでバッファリングするだけなんだから、コストを圧迫するハズはないのに……。こうなったら自力で出力させるしかない！　ってことで、RGBの出力法をご紹介。ただし、任天堂公認ではないので、自分の責任においてハードをいじれる人以外は遠慮してください。なお、わざと専門用語を多くした内容ですけど、それがわからない人はN64をいじっちゃダメ！



壊しても責任とらないからね。

まずN64を開けなきゃいけないけど、SFCと同じ特殊なドライバが必要。これは秋葉原のあるパーツ屋に1200円で売られています。もし、ドライバが入手できない人はココであきらめてね。上ブタを外すときは、MEMORY EXPANSIONに挿さっている、Rambus チャネル用ターミネータパックの取り外しに注意。次に、放熱板とシールドを外して基板丸だし状態にし、U5の14ピンSOP「ENC-NUS」というチップの1、2、3ピンからRGB信号を引き出す（R＝3ピン、G＝2ピン、B＝1ピン）。引き出した信号はトランジスタでエミッタフォロア、またはビデオ用OPアンプでボルテージフォロアをかけてバッファリングし、AVコネクタの1ピン＝R、2ピン＝G、4ピン＝Bへ接続。次に、AVコネクタの9ピンをパターンカットし、3ピンの信号を接続して、ハイできあがり。SFCのRGBケーブルが使えます。ちなみにバッファはAv=1、Av=2にした場合は75Ωを接続。電源は78M05から5Vを取る。



あんた……おわりがとうとつスギだよ。つづくの？（魔）

今はこれだと思うのです

登場からはや半年以上も経ってしまった「バーチャロン」ですが、まだまだ現役でプレイして楽しいのがナイス。最近は、バイパーⅡからライデンへの搭乗回数が増えてきた（さ）。

「バーチャロン」フリークなら気になるSS版。年末発売がウワサされてますが……東京ゲームショーに出展されると聞き、早く見たくてたまらん衝動に駆られている今日この頃（現在8月中旬）。次号では、超レポートをお楽しみに！

で、さて、バイパーⅡの実戦ですが、とにかく避け（決して逃げではない！）が最重要事項。ステージにもよるが基本的に障害物を利用し、ナナメ歩行で敵の攻撃を避けつつ7WAYミサイルをばらまく。間合いはつかず離れずを保ち、敵がじれてダッシュしたらこちらもナナメ前ダッシュをしてホーミングを発射。敵に接近してしまったら、小ジャンプキャンセルで回り込むように移動して目をくらます。ボムには要注意！　※LD情報から突然「チャロン」に帰ってきたこのコーナー。そういえばもうすぐ出るSSの「ガンダム」がかなり「チャロン」っぽくてOKです。買い？

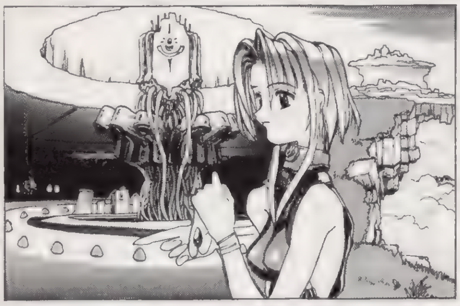
サトチーへ。読んでわかると思いますが今回文字が足りませんでした。

(ち)が近くに引っ越してきました。どれくらい近くかといいますと、玄関のドアを開けて右ナナメ45度を向くと3メートル先が（ち）の玄関……というぐらい近く（おわかりだと思いますが、同じマンションの同じフロアです）なのです。何もこんなに近くに越してこなくても。しかもいつの間にか引っ越し終わってるし。こりゃ連休は実家に帰った方が静かでいいかも（ちょっと本気）。ライターのサトチーも同じ両国だし、編集の中川くんも噂では両国に来るとか？　このままだと両国に編集部分室ができるかも……？（う）

注：このページの奴隷のどだけ文字の形が違いますが、いーかんじなのでよしとします。

前に、学校の先生と付き合ってていう話がありましたが、実は私の彼も学校の先生です。一番ドキドキしたのは……体育祭の時、あたしが日射病で倒れちゃって保健室に運ばれたときかな。保健委員の子も自分の出番でいなくなっちゃって、彼と2人きり。ジャージの下に手を差し込んでフニャフニャしたり、ブルマイロイロしたり、つい、ね、つい。されるがままに……ね。先生と生徒という関係でなければ、あまり何でもないことでも、超ドキドキだからとても不思議。まあ、いいかぁ。気持ちよかったし。デヘヘ。H。千葉県　カルマさん：

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGがハガキでプレイ可能!ナイツオブナイツ,「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、大枚15ポイントプレゼント! 冒険初心者のみなさん、ハガキを書いてください!　（魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP	―	全部を足して25になるようにする
つよさ	―	
かしこさ	―	
すばやさ	―	
こううん	―	

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！

あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。　今回募集するクエスト16はガンドルフ研究所沈黙の調査です。隔離された北の孤島タールにある、魔術ギルド直轄研究所が音信不通となっています。元々大規模な魔法実験を行うための施設だったため一瞬にして消滅……なんて可能性がないわけではないのですが……。とにかく何かがおかしいとギルドが判断したため、今回の依頼となりました。ただの調査に終わるとは思わない方がいいでしょう。所持アイテムを以下の3つの中から選んで下さい。①破邪封印の書、②懐王の剣、③カラムジャタンの香。数字を能力値とは別に記入しましょう。記入のない場合はランダムで決定されます。

締め切りは次号（30号）発売日の9月13日（消印有効)。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるからコーナーのあて先は「DPSど16」だけで大丈夫です。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなりました。なので、今回の募集分は次の次発売の31号発表となります。なんかわかりにくいけどガンバッテ欲しいっス！

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第30号　9月13日発売号（第27号発表＋第33号分募集）
第31号　9月27日発売号（第28号発表＋第34号分募集）
第32号　10月11日発売号（第29号発表＋第35号分募集）

今回のあて先は「DPSど16」

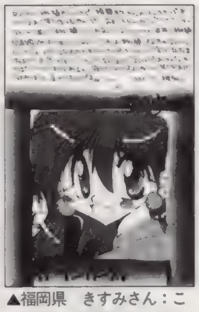
もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣て斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

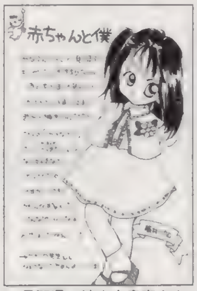
次のページは26号募集分の発表



▲福岡県　きすみさん：こんな兜も鎧が実在すればいいのに……。

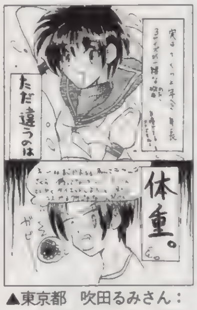
▲静岡県　椎名奈々さん：格闘も熱そうです。でもガウリィ光の剣で無敵？

▲新潟県　りるひなさん：動きもばっちりらしいし。良かったです。

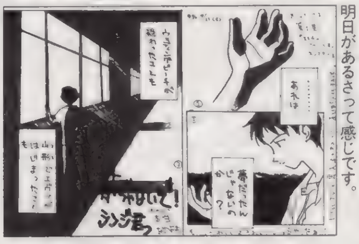


▲長野県　楠本由貴恵さん：みのの育成ですかねぇ？でも全然成長しないの。

▲静岡県　椎名奈々さん：適当にやってると勝てるのは大抵イカサマです。



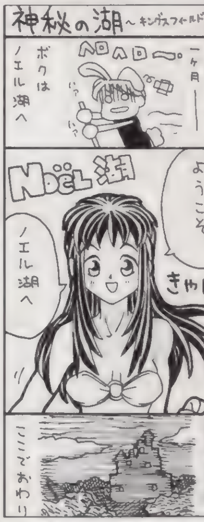
▲東京都　吹田るみさん：トホホです。さくら、筋肉あるんですかねぇ？



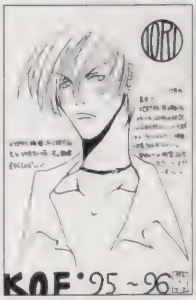
◀山形県　睡蓮さん：ウェピー終わっちゃったのは悲しいですけど、明日があるさって感じです。

◀茨城県　えせなみだ3さん：テッテケテーって走りますよね。ナルシアちゃんは超けなげですし。

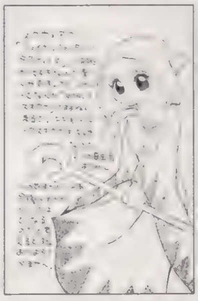
▼東京都　祥人さん：確実な攻略方法です。把握しにくいですから。いつ何があったか。



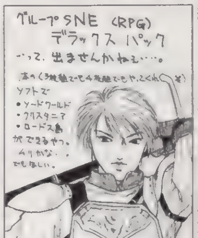
まんが／神奈川県　彩兎・イラスト／C次郎



◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：「96」評判いいです。俺、「エヴァ」入ってるし。



◀茨城県　まみこさん：確かに。でもとりあえず素直によろこんでおきましょう。ね？



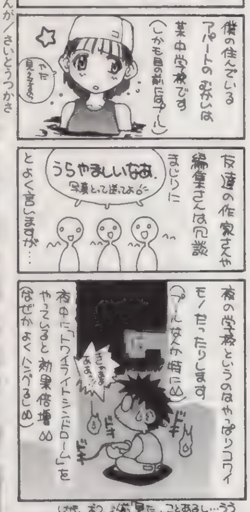
◀北海道　乃亜さん：欲しいですねぇ。全編リニューアルで。シナリオ追加で。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！　上を見るとわかるように、最近、(いや、毎回？・笑）危ない話コーナーになりつつあります……ソレはソレでOKなんですけど……感動巨編もいいかなぁなんて……ダメでしょうか？

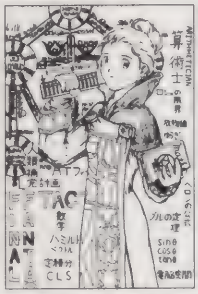
どーも（ち）です。一身上の理由とは、ヤナ事ばかりあったからです。などと、どうも意味不明な前振りですな。で、最近の話題というと夏のイベントに出かけたこと。コミケも遊びに行ってきました。会場のキャパは大きかったけれども、混雑は相変わらずでした。結局西館の方には立ち寄れませんでした。ただ、空調とか手洗所などの施設は充実していましたし、汗臭い香りがあまり気にならないのはポイント高いですね。会場の運営も慣れてくれば変わるでしょうしね。コスプレ見物ができなかったのだけが心残りでした。冬は見に行こうっと。

ホントに うらやましい？

まんが／さいとうつかさ

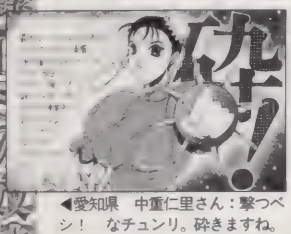


◀秋田県　傲天人さん：メンディングテープは出ることもあります。注意です。



◀富山県　艶山車さん：さりげない人類補完計画がグッドなのでした（笑）。

◀青森県　児玉啓太さん：でもなぜ猫が泣く？　味方なのでしょうか？　猫使い？



◀愛知県　中重仁里さん：撃つベシ！　なチュンリ。砕きますね。

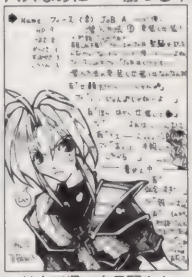
Nights of Knights クエストナンバー13発表

26号募集分

クエスト13は城塞都市ガルクアンスへの侵入、そして制圧解放が任務でした。難攻不落で名高い自治都市を制圧したフォガンと名乗る一団との都市戦となりました。無差別殺人を行う集団らしく、戦い方も残忍。ザコは味方でもあっさり切り捨てられます。特攻してくる敵ザコに敢えなく退散せざるを得ない冒険者も数多く見られました。トラップや迷宮を切り抜けて、MVPに輝いたのはなんと人形使い。応募数は多いけど、扱いづらいキャラだから難易度高いハズなのに……勝っちゃいました。

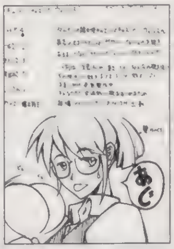
MVP

東京都　敦賀最南さん：「なんか大変そうだねぇ」でMVPですから大したモノなのです。おきらくそうで実は切れるタイプなんでしょうか。本人もそうですが、エカテリーナさんの妙に情けない顔があなどれません。こんな娘が戦っちゃうんだからなぁ（しかも強いときたもんだ）……超油断しちゃったってところでしょうか？　まあ楽しそうだから○。



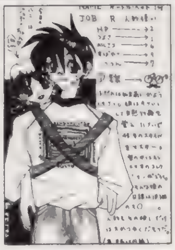
▲神奈川県　有見翼さん：トークがウラまで続いていて楽しいのでした。

▲宮城県　おおば妙人さん：父が天使なのに、名前が……。お母さんが？

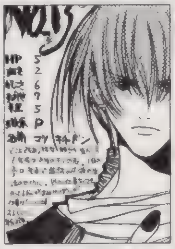


◀愛媛県　tkeさん：蚊取り線香のために……魂集めですか。

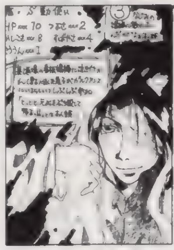
◀千葉県　猫野ペスさん：死神ですか。11歳。可哀想ですねぇ。



◀青森県　児玉啓太さん：いいですねぇ。若者で。オナニーですか（笑）。



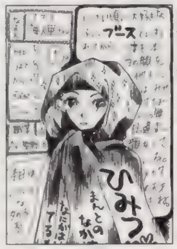
◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：いい仕事するよぉって感じでしょうか



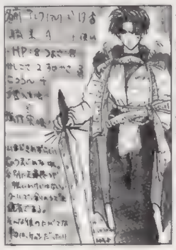
◀大阪府　パピーさん：③の選択理由が格別かっこいいです。

◀福井県　平野恭代さん：魔術書ですか……あったんでしょうか？

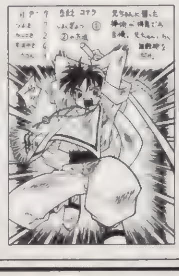
◀埼玉県　R・BOMBさん：喰っちゃうこともあるわけですか。



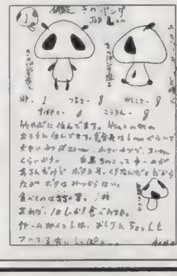
◀青森県　おさPさん：マントの中の秘密が妖しすぎます。



◀群馬県　いながきさん：毛虫が苦手、超真面目な剣士。怒ってる？

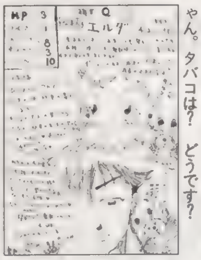


◀神奈川県　矢渡さん：ただ無鉄砲なだけって危険な気も……。



◀広島県　武志かづみさん：きのことパンダが合体ですか……。

◀埼玉県　ｊｏｒ－ＣＯさん：彼とめぐりあったらどうなっちゃうんでしょう？



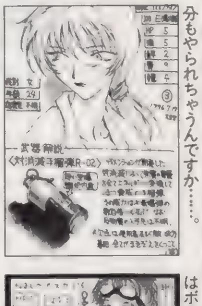
◀兵庫県　水元信子さん：オヤジ赤ちゃん。タバコは？　どうです？

◀埼玉県　あさん：らいおんまると変わらない大きな目がかわいいです。

◀東京都　飛沫さん：危なくなってきたら逃げればいいし（笑）。

◀福島県　安積タツオさん：何をそんなに弟が好きなんでしょう？

◀神奈川県　岡崎M子さん：そ、ソ○イア？　色っぽいのでOKです。



◀三重県　288さん：そんな……自分もやられちゃうんですか……。

◀群馬県　いずみ16さん：ゴンタの目に憧れちゃうデス。

◀京都府　ソウル009さん：鼻に線はボーダー系？　大暴れですね。

◀神奈川県　ちゃたろうさん：お気に入りアイテム、可愛いけど……強い？

◀京都府　水塚巴さん：2重人格は壊れやすいのでドキドキです。

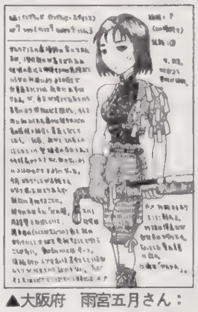
◀三重県　桃亀イリヒさん：カミーユに怒られた気分になるんですね（笑）。

◀青森県　茄於さん：苦汁をなめるタメに自ら逆境に！　ヘソ出しだし。

もう終わってますが、夏のワンフェスに行く予定（これを書いてるのは８月中旬）です。先日のJAFコンでは、欲しかったものが目の前で売り切れるという屈辱を２回も味わったので、ワンフェスでうさを晴らす予定。しかしJAFのときは右も左もエヴァばっか。今後LDを除いて、エヴァに関する物には１円たりとも出費しないと誓った身としては目の毒でしたな。ワンフェスではガンダム、セラムンがないということでJAF以上にエヴァ物に人気が集まるだろうから、マイナー狙いの私としては助かります。（ほ）

27号でプレゼントをあげましょうと書きましたが、応募が無いので取りやめです。かわりに、秘蔵のPSソフト『ときめき限定版』の箱だけをプレゼントしましょう。ついでにマウスパッドだけつけてあげます。マウスは必要なんであげません(完動品純正マウスとなら交換可)。中身のソフトがほしい人には、SS版との交換(CDの板だけで可)ならOKです。応募の方法は、このプレゼントに何人応募があるか予想して、明記の上で(ち)まで送ってください。もちろん名前や住所、電話番号は書いて下さいね。それでは！ (ち)

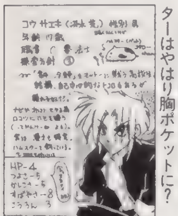
▲神奈川県 小判さん：たまは……どんな形なんでしょう？

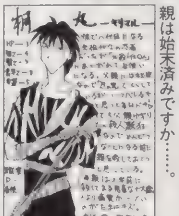

▲大阪府 雨宮五月さん：すごくシリアスな設定にカマボコと果物が好物。良。

▲長野県 湖山たみさん：ソレくらいならきっとスグに見つかるハズです。

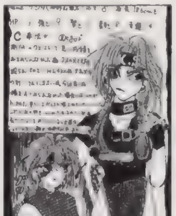
◀神奈川県 近江せにょさん：幼なじみの部下(男)はいないんですか？いやいるはず(断定)

◀神奈川県 つちいあさひさん：やりすぎになるんでしょうか？ 確かに下の絵は変わりすぎ。

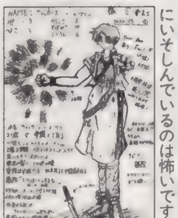

◀東京都 吹田るみさん：ハムスターはやはり胸ポケットに？


◀秋田県 楯弐一さん：すでに母親は始末済みですか……。

◀三重県 ゆうき良さん：大村○さんのようなメガネがOKです。

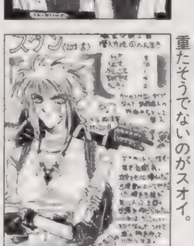

◀北海道 ゼクア・スミスさん：エベレストからバンジーは……寒そうなんですがどうでしょう？

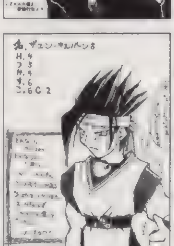
◀愛媛県 たっぷさん：僧侶は……難しいです。しょうがないです。専門の戦闘職では無いですし。

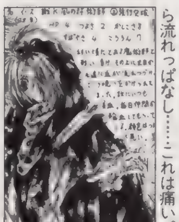

◀長野県 亜月さん：日夜暗殺業にいそしんでいるのは怖いです。

◀大阪府 唯津美影さん：左半身の仇！ バイオニックジェミー？

◀愛知県 中重仁里さん：冬になれば友だちができるならまあ……。


◀北海道 TOMYさん：王様のワガママですか。背中の武器があまり重たそうでないのがスオイ。


◀岐阜県 ズバットPSさん：ビシッとされてもちょっと格好悪いかも。でも好き。かなり好きです。


◀東京都 咲羅さん：血がだらだら流れっぱなし……これは痛い。

◀宮城県 一郎あきらさん：役に立たない貴族が可愛いかもデス。

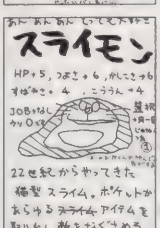
◀宮城県 るるくさん：変装ばれませんか……絶対？

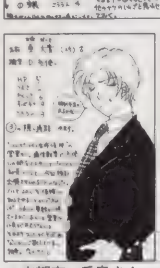
◀青森県 綾野コージさん：煮ても焼いてもOKですが、冷やしてもは……ちょっとムリが。

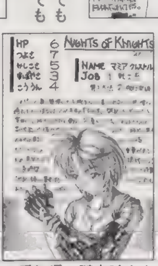
◀高知県 寿花丸さん：これもプラコンっていうんでしょうか？ まあ、しょうがないかもしれません。

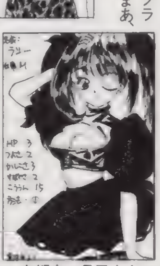
◀大阪府 砂之介さん：無口ってとこがかっこいいですよね。

◀宮崎県 しづき慎さん：刀は隠しにくいデスよね。特に女性は。


◀神奈川県 多奈竜さん：スライムとアイテムもかけてますか。

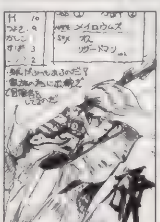

▲京都府 千鳥さん：ステキなサラリーマン。ノルマ達成ガンバって！


▲愛知県 碧奇魂さん：暴走はかなり痛そうです。ギューン。


▲京都府 月子さん：コスプレ好きですか。がんばらないと。

◀長野県 楠本由貴恵さん：誰にでもやさしいっていうのは……。

◀富山県 丸太屋業平さん：ハイカラさんです。自転車のり？


◀山形県 知らぬ？今井!?ん：「硬」の文字がイカしてます。

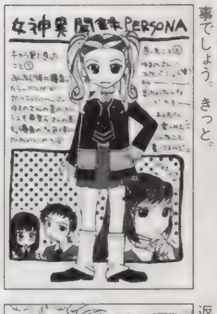
▲埼玉県 TERAさん：笑いながら首を持つ少女。

▲東京都 祥人さん：オヘソがキュートです。ウラ設定もいいし。

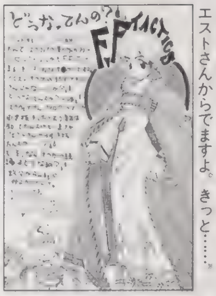
▲東京都 伊藤深海さん：硬派でもブスっとしていても美人はOK。

次回は第27号の結果発表！

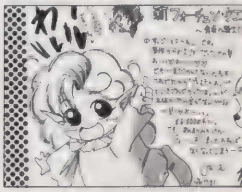
まんが／白虎かなめ


◀神奈川県 ちゃたろうさん：スケバン刑事でしょう。きっと。

◀神奈川県 近江せにょさん：転生を繰り返すのでしょう。若いまま。


◀広島県 のださん：カノプーはきっとクエストさんからでますよ。きっと……。

▼岐阜県 のださん：大丈夫。補充の早いのがPSの利点です。



●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回は当選なしです。数字は0534でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、ぜ〜んぶ見ましたが同じ数字は1枚もなし。ここんとこ毎回当選者がいたのでなんとなく不調かな、なんて。担当の運もここまでか……ってハガキで自分の運勢を占っちゃいけませんね。バチが当たります。

「スーチーパイⅡ」の発売まで待てない（ち）です。『スーチーⅡ』って、麻雀が好きでギャルが好きな人にはおすすめなデキの良い作品なんですが、できれば麻雀をできない人にもやって欲しいです。というのも、麻雀は知的で奥の深いゲーム。対人戦での駆け引き（お金がかかるとさらに燃える）が熱いのです。というわけで、ゲームで麻雀を覚えるのもよろしいのではと思いますぞ。私の手作りの基本はピンフ、タンヤオ系。この２種類の役はとにかく和がりやすいので多用します。もちろん、配パイと状況で役は変えていくんですけどね。▼

PSのどれいPSのどれいPSのどれい（どれい）PSのどれいPSのどれいPSのどれいPSのど

左の柱は担当直筆

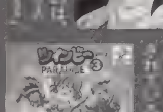
まんが／宮須弥

ひとりでやるとちょっと寂しいゲームだから

GMCD News

この時期は"夏休みボケ"になっちゃう人が多いよね。そんな状態を解消するのに、ピッタリなGMCDを紹介しよう。それは「ステレオドラマ ツインビーPARADISE 3 Vol.3」だ。内容もさることながら、初回特典にライト役の山口勝平さんが歌うイメージソングと、未公開トークを収録したスペシャルCDシングル付きの豪華版なのだ。これを聴けば、新学期もバッチリなのだ！

現在発売中
- 「ヒューマン・タッチ（日本語バージョン）¥1,000（税込）エアーズ
- 「WILD BLOOD／秋山久美（「Fighting Illusion～K1GRANDPRIX～」イメージソング）」¥1,000（税込）パイオニアLDC
- 「わくわく7」¥1,500（税込）ポニーキャニオン
- 「愛が永遠（とき）を止めていく／長沢ゆりか」¥1,000（税込）キング
- 「ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.3」¥3,000（税込）キング9月4日発売
- 「プリンセスメーカーゆめみる妖精/GAINAX」¥2,500（税込）ポニーキャニオン9月5日発売
- 「月刊ときめきメモリアルNo.2」¥2,200（税込）キング



ゲームソフト激論座談会

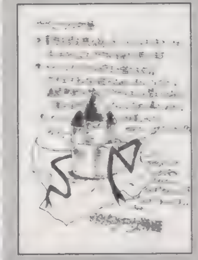
「『ＦＦⅦ』スッゲー楽しみですあんなに凄いとは思いませんでした。アクセス感じないし、CGの背景はアゼンとするデキだし。ポリゴンならではの動きと、カメラワークが超かっこいいっスよ。任天堂を投げ捨てて（？）新世代機に参入したかいがあったってもんでしょう。まあ、でも個人的にひとつ残念だったのは声。カメラワークがアニメっぽくて、バシバシばしっと決まってるだけに何か、ボイスは入れて欲しかったなぁ…。ダメでしょうか？」青森県 永野森喜代彦さん：

魔：オレもオレも！ 声欲しー！ ほしーよぉ。ほしー。

ち：私は別に「ＦＦⅦ」どーでもいいのでいーです。が、もしもリヴァイアサンで水のりゅーとか、癒しの風！ とか叫ばれたら買ってしまうかもしれません。

魔：「ＦＦ」はいいんじゃないかなぁ……いや、別にイベント時にしゃべって、つーんじゃなくて、戦闘時だけで良いんだからさぁ。声をアイテムとして扱うことで、技とか術の価値も高くなると思うし。「テイルズオブファンタジア」のノリなら気持ちいいと思うんだけど。

う：そうねぇ、って長いよまっ↓



◀埼玉県 あゆむーさん：最後のバランスは確かにきつかったです。

たく。熱く語りすぎですよ。

ほ：そうそう。

う：声についてはアクセスの関係とか、イロイロ有ると思うんだよね。今回の体験版じゃ戦闘や終了の曲が変わらなかったりしてるし。

ほ：あのスピードがいいんですよ。まるでロムのゲームじゃないですか。私はあの快適さが製品版でも実現されるならその方がいいなぁ。

魔：う〜ん……オレはちょっとくらいアクセスしても声が欲しいったら欲しいの！ 「サガF」みたいなチビキャラが戦闘するんならいいですよ。納得しますよ。しゃべらなくても。でも今回の「ＦＦ」はリアルじゃないですか。リアルにしたいからこそ、わざわざ頭身上げてるのにそっちの方が本末転倒だよ。あんな動きで敵を攻撃するとき、戦士が「ハァッ」とか言わないわけないモン。

ち：ＳＥもいまいちＳＦＣライクで情けなかったですしな。

う：オレはどっちでもいいや。

魔：ひょっとしてさすがのスクウェアも、生音、又は声優方面は初参入で使い方がわからないのか？ 「トバル」の声関係の演出もちょっとひどかったし。

う：あれは間が悪すぎ。音楽無くなったところで言うセリフにし↗

てはかなり情けない。短いし。

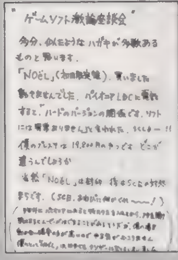
「『ＴＯＢＡＬ』いけますねえ。体験版目当てで買ったんですけど、かなり遊べてます。敵の思考もレベルを上げるとかなり楽しめるし。掴んでしまうと、完全なジャンケンっていうのがいまいちですが……（別に少しくらい掴んだ方が有利になっても罰は当たらないと思うです）。でも、友人にやらせると、操作になれるまでかなり時間がかかるのが欠点ですねえ。そこそこヤリこんでるボクとやったことのない友人の差が大きすぎて。『鉄拳』なら運が良ければ素人が玄人に勝てたのに。まあでも、出したお金分は満足してます。買って良かったです」長野県 ノウト癒えるさん：

う：もう少し演出がハデだとみんなやったろうに……編集部では相変わらず「あすか」（バカ）。

魔：やる気を盛り上げてくれる要素が希薄だよね。ドカーンって言う迫力がないの。

ち：良くできてるんですが。ポリゴン欠けもないし。新規参入ソフトハウスじゃないくらい良くできてる。

ほ：「ＶＦ」と「鉄拳」と「ゼロディバイド」が無ければ売れたでしょう。↓


"ゲームソフト激論座談会"
多分、似たようなハガキが多数あるものと思います。
「NOëL」（初回限定版）、買いました
動きませんでした。パイオニアLDCに電話すると、"ハードのバージョンの関係です。ソフトには問題ありません"と言われた。
僕のプレステは19,800円のやつです どこが違うんでしょうか

◀京都府 アタゴオルさん：こまめに連絡した方がいいですよ。絶対です。

う：「闘神伝」は？

ほ：あれは…。

魔：ゲームとしてはともかく（笑）キャラゲーとしては見習って欲しかったなぁ。鳥山明のおいしい所じゃなくてマニアックな所をつかんじゃったしなぁ。

う：鳥山明のおいしい所って？

魔：悟空とトランクスとザーボンと18号とセル。あとパンツ。化け物は３匹まで。ウンチはなし。

「『ＺＥＲＯ２』さくらに惚れました。あのヘソ出しセーラー服とブルマーがたまりません。こりゃええって感じなのでした。ゲームのデキもＯＫだし、ＳＳ版待たないでＯＫだったかも」栃木県 神尾昭さん：

う：「ＺＥＲＯ２」デキいいですな。デキよくて何人も買ってるのに、なんて編集部、電撃床部（バカライターの所属する必須クラブ）では流行らんのでしょう？

魔：私も買いました。でも……ダメなんです。もう、相殺があってカキーンカキーンって言わないと。

ち：「ＺＥＲＯ２」はおっぱい揺れませんからな。

う：久美ちゃんいないしね。

ほ：やれやれ。ダメなヤツラ。

魔：お前はオレら以下。決定。

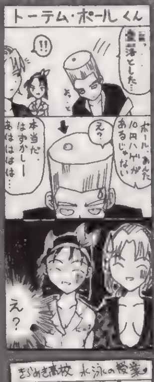
ほ：……（心の殺すノート記入）。

お笑い4コマ道場

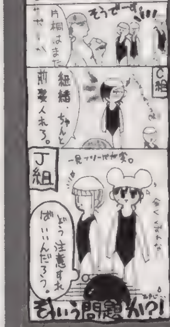
マンガかなやっぱり。マンガ。世の中マンガですよ。とにかく送っておくと貯められて、いつ採用されるかわからなくて超バキバキ！ そら大変やっていう４コマ、４コマ漫画家を目指してみないか？ い？（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！ 例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に書かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！ ひらめいたら即描く！ それがチャンスへの近道かも（ホント？ ＤＰＳだけ）！

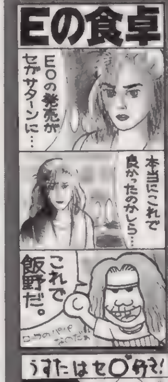
この大きさにおさめてね！
天地１４cm
左右６cm



◀愛媛県 甲斐つるぎさん：そこに地肌があるって事は・[illegible]ら納得しちゃいそうになるのが怖いかもデス。



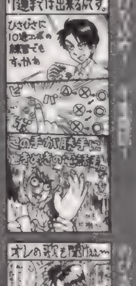
◀新潟県 水鏡真夜さん：まずは髪の毛の色から[illegible]かりますからねえ（笑）。[illegible]別に……でも紐緒さんのスクール水着[illegible]です。



◀岐阜県 田中将司さん：Eの食卓といいのだ～の２段落ち！ 作品ハガキの余白部分の柱ネームがステキです。見えないけど[illegible]

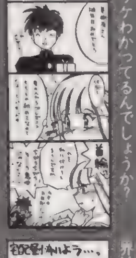
◀[illegible]岡県 安兵衛さん：ちょっと似てるところが怖い。野球やらせたらかなりいい線[illegible]大も野球ＯＫ。ピュー！

◀宮崎県 宮本順さん：三白眼入ってるボールの[illegible]モミ上げりりしいですし。

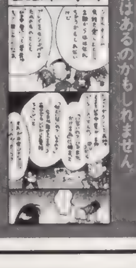


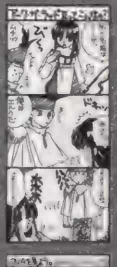
◀岐阜県 田中将司さん：よくあり身体に染み込む電話番号。

◀福岡県 蒼月さん：[illegible]のいる男はもてないでしょうか[illegible]



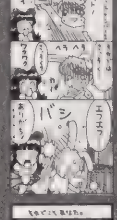
◀[illegible]：[illegible]ッデス きっと古式さんなら。でもちゃんと ワケわかってるんでしょうか？ たぶん（笑）。「ノエル」どうしても限界はあるのかもしれません。



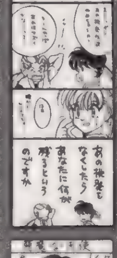


◀[illegible]：[illegible]んじゃ良い勝負なのです。きり[illegible]としてもダメらしい[illegible]。

◀[illegible] りるひなさん：禁句なんこれでＯＡＶを見たくなった人、[illegible] たぶんです。



◀神奈川県 彩兎さん：日本で何人の人がそうしたか、統計取ってみたい[illegible]です。結果はいかに？



◀大阪府 [illegible]うのですかぁ[illegible]うのですかぁ！ ねえ。何が残ると[illegible]

◀[illegible]川県 [illegible]栗哲也初号機さん：口ではイロイロいってますけど…

です。次にリボンカッター。久美ちゃんの必殺技の中で（このゲーム全体としても）一番使えるといってもいいでしょう。対空技としてや連続技の最後、ガードキャンセルにとっても便利。ちなみに連続技は、このリボンカッターをからめたモノが一番攻撃力が大きいです。弱強の大きな違いはヒット数と移動距離。基本的にはこれも強を使った方がいいですが、ガードキャンセルやガードされそうなときはスキの少ない弱の方がいいでしょう。「しゃがみ強攻撃（スライディング）を当てたらリボンカッター」これは久美ちゃんを使ううえで絶対必要なポイントです。残りのスピニングスワンキックとリボンスライサーは次回ということで。今回は次のページにひら吉っちぁんの攻略もあるからあわせて読むように。「あすか」好きの義務。（う）

最初から高い役をねらわずに、配パイに応じた、かつツモの状況で臨機応変に変えていくのが大事です。ピンフとかドラにこだわると、チャンスを逃すことがありますから要注意です。見切りは大事です。テンパイのときの待ちの形も要注意。コンピュータ相手なら和がりやすい両面待ち系の多面待ちがいいけれど、対人ならあえてシャボ（刻子の待ち）やカンチャン（順子の間のパイで待つ）を織り込むと引っかかってくれます。もちろんワンパターンは問題外、カモになっちゃいます。あとは戦（や）っていけば上手くなれますよ。

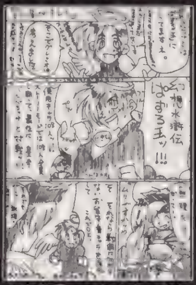
「あすか120%」読めないだろう久美ちゃん攻略その3：きっと誰も気づかないだろうけど、私は(コッソリ)書きます・久美ちゃん編……早いものでこんな所にコッソリネームを書き初めてもう3回目。今回もやっぱり久美ちゃん特集です。さて、今回は久美ちゃんの4つの必殺技(超必殺技含む)についてワンポイントアドバイスを。まずスティックショット。飛び道具でしかも上下(強が上、弱が下)に撃ち分けられるのは、ご存知の通りです。このゲームでは攻撃避けがR2ボタン一つで出せるので、あまり効果があるとはいえません。まぁ「あすか」のキャラの中では、出るまで早くしかもまっすぐ飛ぶので、比較的使いやすい飛び道具と言えるでしょう。基本的には強はあまり使わず、下に撃てる弱をメインに使うようにしましょう。距離が離れたら牽制用、遠くへ吹っ飛んだ後の追い打ちなどがこの技の最も有効的な使い方

PS拡張計画

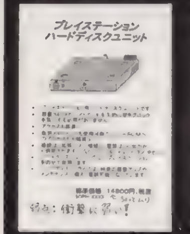
どうも(ち)です。引越で疲れました。余計な荷物が多すぎました、死にそうです。でも原稿は待ってくれません。いや〜んですな。

「『ノエル』が動きません。ディスク2に交換すると止まっちゃうんです。パイオニアに問い合わせた方が良いんでしょうか」栃木県ウッキントッシュさん：

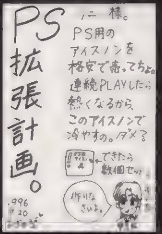
とりあえず、パイオニアに電話した方が良いと思います。動作不良に対応したCDを送付してくれるとのことです。この問題に関しては、メーカーさんが良心的なのでとりあえずは安心ですね。原因自体は最終的な動作チェックでソニーも拾えなかったようです。ハードの製造時期による個体差も意外に大きいみたいですね。今後が心配です。



▲広島県　のだきん：108人と戦うのはちょっとツラスギです。

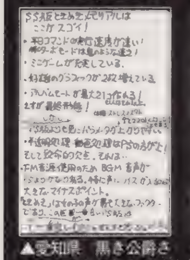


▲埼玉県　ふじさん：そんなにムリじゃないです。メモリ1Gも可？

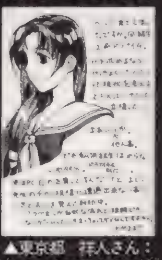


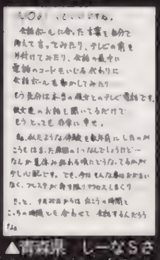
▲兵庫県　おぎのさん：紐緒さんに言わせるのはちょっと反則です。

▲神奈川県　彩見さん：妖しい。家族で出来ないプロ野球。



▲愛知県　黒き公爵さん：みんな気になるSS版の話題です。


▲東京都　祥人さん：そういう意見も当然ありです。Hはどうです？


▲青森県　しーなSさん：PSつけっぱなしですか……暴走は……。

他機種のことも話したい

暑い夏ももう終わり、どこぞの監督が声優のみやむ〜を海水浴に誘ったみたいに、海にでも行きたいもんですな。うしし。夏から秋はショーが多いので出展作品が楽しみな今日このごろです(ち)

N64 さて、ようやく今年後半の64のラインナップが見えてきました。『マリオカート』と『F-ZERO64』がいいかも。セタのレースも実車系なんで期待してます。そういえば、SFCの『ああっ女神さまっ』は、まだ発売されませんね。KSSに聞くのも何なんで、あれですが……。待ってる人間は山ほどいそうですけどねぇ。

SS やっと出る『ラングⅢ』。新システムがどうなんでしょうか。期待しつつも不安だったりして。TGLも『V.G.』を出すとか出さないとか……。『ゼロ2』はSS版がいいかも。殺意の◯●があるとかないとか……。意外にオモシロい『機動戦士ガンダム外伝』もオススメ。あとは、『サクラ大戦』ですかね、デキが気になる。

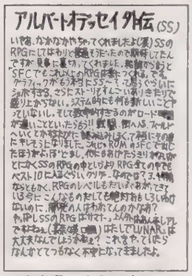
パソコン 9月予定の『同窓会』に期待です。キャラデザが魅力的。同人系の水島なんとかって人らしいんですが。『三國志Ⅴ』は95版が良さそう。サンソフトの『フォトジェニック』。PS版も出ますが、すぎやま氏の絵が好きなのでチェック。

その他 『NOëL』の続編が出るとのこと。発売は来年後半になりそうですけど。ブラッシュアップすれば良くなりそうですね。FXがアニメ作品(ゲームでなく)を強化するとのこと。FX向きでいいですね。OFXAってかんじかな?

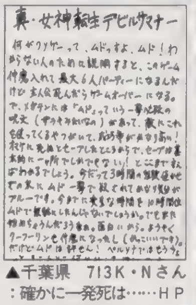
クソゲーマー万才

どうでもいいけど、最近の格闘ゲームはキャラクターの数がスゴイです。初期の『ストⅡ』は8人だったのに、『ZERO2』は18人+α。『KOF'96』では何と27人!このままいったら、5年後に出ている格闘ゲームは何人のキャラが……。(う)

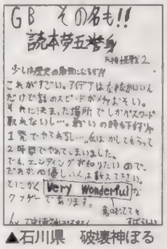
なんかリードが小さいです



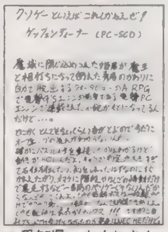
▲広島県　金欠王者さん：不安です。『ラングⅢ』は？ちょっとドキドキです。



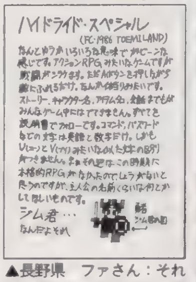
▲千葉県　713K・Nさん：確かに一発死は……HP上げムダですもんね。



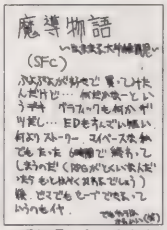
▲石川県　破壊神ぼるするくさん：それを耐えてやると幸せが……。



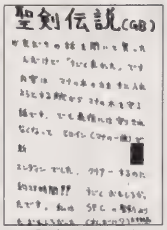
▲愛知県　まくれさん：あれは……期待してただけに……ング。



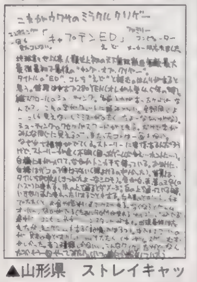
▲長野県　ファさん：それでも楽しかったんです。昔は。無かったし。RPG。



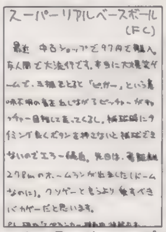
▲愛知県　うちまきさん：悲しい。編集部でも買った人多いです。



▲大阪府　Y・Wさん：良作なのでネタバレは隠しました。お薦め。

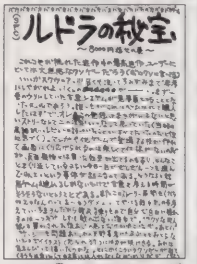


▲山形県　ストレイキャットさん：『たけしの挑戦状』よりもレベル高いかもデス。



▲宮城県　ギャロップさん：リアルなんだかなんなんだかって(笑)。

▲千葉県　小泉英夫さん：SFC版ですか。なかなか熱いですねぇ。



▲山形県　RUNSさん：確かに¥8,000は…いたいです。でも¥2,980なら…OK?

さて、前号のつづきです。えーと「サムライ斬紅郎」でしたね。この「サムライ」シリーズ、全部で3作発売されていますが、個人的には1作目が一番好きです(これは前回書きましたね)。このシリーズは「格闘技」ではなく、「真剣勝負」という感じが良かったんですが……。2作目、3作目と発売されるにつれ、だんだん「刀を持った格闘ゲーム」になっていったような気がします。とほほ。

「アーケードで、コナミから発売が予定されていた『ドラグーンマイト』って格闘ゲーム、どうしたんでしょう。3対3のチームバトルはできるし、なかなかおもしろそうなのに……。早くやってみたいです。ホントに……。」群馬県　春風脚から昇桜拳へさん：

実はコレ…もう発売されてるんですけどぉ。今年の始めに発売されて、あっという間に巷のゲーセンから姿を消しました。システムもなかなかおもしろかったし、キャラクターもカワイイ女の子がいたりして、良かったのに。とかいう私も2〜3回ぐらいしかやっていないですけど。ホントになくなるのが早いです。コナミさん。

のんふぃくしょん

まんが　猫有風

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに!

●新フォーチュン・クエスト秋の大収穫祭キャンペーン
おかげさまでセールスが現在順調に伸びているPSソフト「新フォーチュン・クエスト」。この度、食欲の秋を記念して"秋の大収穫祭キャンペーン"を行うぞ。抽選で、深沢&迎先生のサイン色紙や複製セル画10点セット、びっくりトークCDが当たるのだ！　応募方法は9月1日〜10月30日までに、新フォーチュン・クエスト」(通常版)のタスキについているバーコードを切り取って"メディアワークス ゲーム事業部「秋の大収穫祭キャンペーン」係"にハガキを出すだけだ。どんどん応募しよう。

●ひさびさ登場、書籍情報
9月に発売が予定されている「結婚 Marrige」のオリジナルノベライズ「結婚Marrige いつかあなたと…」が発売されるぞ。大人気ゲーム「卒業」の人気キャラクターのその後を描いたこの作品だけに、ファンならずとも要注目だ。ゲームをプレイする前に読んでおけばゲームがもっと面白くなるぞ。
◎発売日　9月30日　◎定価　¥540　◎発行元　メディアワークス(電撃文庫)

▼ファン待望の小説を、電撃文庫「誕生　夢・輝いて」の大倉らいた氏が執筆してる。

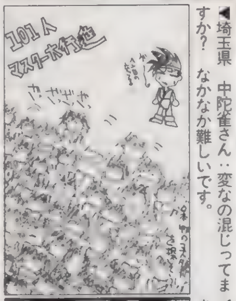
奴隷バカライターリスト

■魔王29才くん：イカス爆裂バカライターのバカ王くん。職業ムダ使い。ある意味、真の違いのわかる激バカ！

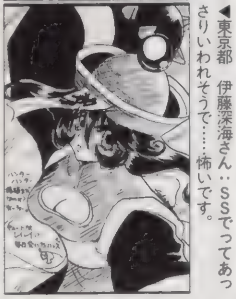
■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。でもさいきん編集部に来ません。さびしいです。

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。プレミアムに弱すぎデス。ヒゲ部。

まんが／TOM・イラスト／岩崎さとみ

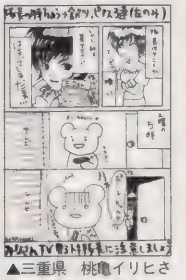


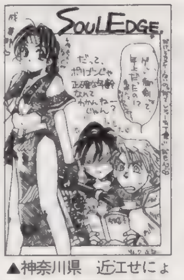
◀埼玉県　中院雀さん：変なの混じってますか？　なかなか難しいです。



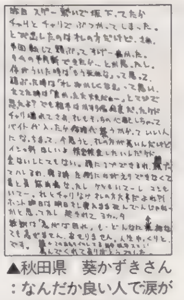
◀東京都　伊藤深海さん：SSでってあっさりいわれそうで……怖いです。

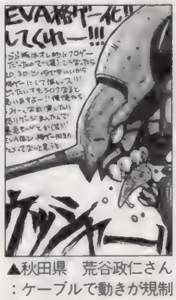
▼埼玉県　toricoさん：カワイスギです。もっともっとなんというか……でも好きだからいいです。


▲三重県　桃亀イリヒさん：隊長が……見てる。そんな毎日。ステキです。

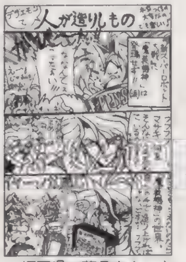


▲神奈川県　近江せいさん：ミナちゃん可愛いです。人気爆発？


▲秋田県　葵かずきさん：なんだか良い人で涙が出てきそうになります。



▲秋田県　荒谷政仁さん：ケーブルで動きが規制されたり？

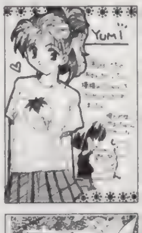


▲福岡県　蒼月さん：さすがシュウさま違います。目の輝きが。きっと。

▲北海道　邪ダンディさん：はいとても似合うと思います。

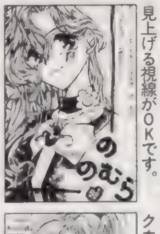
▲福岡県　蒼月さん：出ると思うんですけどねぇ……まだ謎なのです。

▲栃木県　東沙都美さん：火の鳥飛ばしてます。縛り付けます。ドカーン！

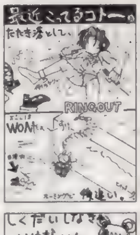


◀滋賀県　ごぢうりさん：優美ちゃんのよう着こなすです。

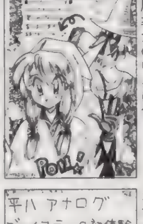
◀宮城県　288Ⅱ（嫌）さん：ポリゴンはやはり胸？



◀東京都　るんぴー君さん：見上げる視線がOKです。



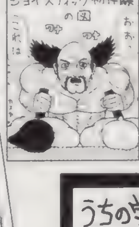
◀宮城県　井藤守子さん：楽しいですよね。スワロー。


◀山形県　夜野小太郎さん：黒魔導士の中身は何？

◀東京都　佳月ひろさん：レベルの高いコスプレあります。

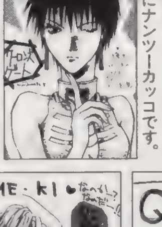
◀新潟県　りるひなさん：スクウェアらしいRPGです。

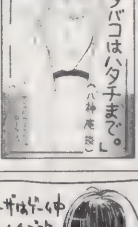
◀広島県　お茶さん：泥沼ですヨォ……今頃（8／30）。



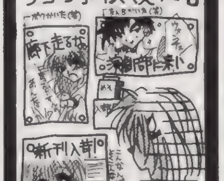
◀神奈川県　多奈竜さん：危なすぎ。ホモだか……。

◀香川県　安倍茂樹さん：罠です。あまりにも見え見え。


◀秋田県　まいまいさん：たしかにナンツーカッコです。

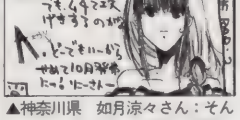


◀宮城県　瀬川真琴さん：百害あって一利ナシですから。



▲東京都　佳月ひろさん：楽しそうな廊下でステキです。いいですねぇ。仲間がいて。

▲宮城県　一郎あきらさん：違います。彼女たちはパンツ見せてくれませんから。

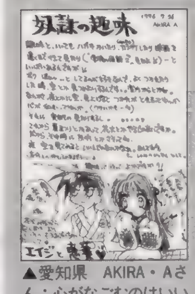


▲神奈川県　如月涼々さん：そんな。どーでもよいのですか（笑）。

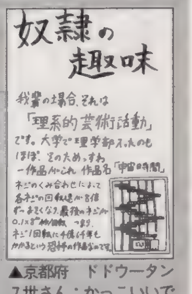
▲愛知県　碧奇魂さん：真空うの、う、が迫力出てます。決める。

奴隷の趣味

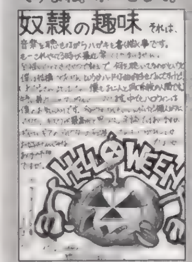
趣味であります。世界中にいる同志はどんな趣味で日中ウハウハいっているのか？　気になりませんか？　気になりますね。そりゃそうだ。知って わかって探り合う。それが奴隷の心意気。（魔）



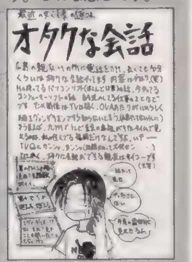
▲愛知県　AKIRA・Aさん：心がなごむのはいいですよね。ポーとして。



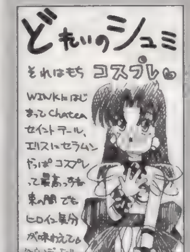
▲京都府　ドドウータン7世さん：かっこいいです。OKな感じです。



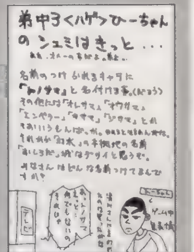
▲愛知県　碧奇魂さん：これぞ奴隷の趣味。お見事です。



▲福岡県　オチ武者さん：確かにオタクな友だちは必要かも知れません。



▲長崎県　三越夕子さん：始まりがWINKっていうのが可愛いです。



▲秋田県　葵かずきさん：ひーちゃんカッコイイ。ダサイのでしょうか？

「バスケでがんばってます。実は大きな大会も狙ってます。小学6年生のときから毎日かかさずシュート練習してます。「スラムダンク」の流川くんじゃないですが、練習だけなら同じくらいしてます。楽しいです。だからというワケじゃないんですが、解り合える友だちがいないので、DPSどを愛読していることは内緒だったりします（笑）。ごめんなさい」静岡県　マシュマロ王さん：

内緒でも全然構いません。いいっスよ。貴方がどんなにバスケに燃えてる熱血少年でも、心の奥に流れる熱き血潮の色は一緒。幸せな結婚しても、逃げられないヨォ（笑）。

「私の趣味はバイオリンです。子供の頃からやっているんでそれなりに弾けるんですが、楽器が買えないのが悩みです。高いんですよ。バイオリン。ゲーム買わないで貯金してます。うちってそんなにお金持ちじゃないし。ああしかし、欲しいなぁ」山口県　真野木々さん：

高いですからねぇ。バイオリン。クラシック系はいい音のする楽器はドカーンと値が上がりますから。もしも本当にバイオリンが欲しいのなら、DPSの購入も控えなきゃならないだろうし……それは悲しいな。オレ。お金持ちの彼氏をゲットするってのは……あ、だめですか。

けですか。驚くべきコトに、予選では清子ちゃん同キャラ対戦、なんてコトもあったんですが。あのときの彼、まだ清子ちゃん使ってるかなぁ？　そんなに強い方じゃないけど、みんな、清子ちゃん使いましょーよ。じゃ、行きますね。●基本……しゃがみ強攻撃からの連続技。これが清子ちゃん最高の攻め手です。飛び込みから狙ってもいいし、遠距離から奇襲気味に狙うのもOK。この技の当たり方によってその後つなげる必殺技を変えていく必要がありますが、普段はダッシュ強攻撃がグッドです。叩き付けまで入れば、与えるダメージも大きいですしね。相手が受け身を取るくらいのレベルであれば、真・通天閣打法の方が技自体のダメージは大きいのでこっちの方がいいかも。当たったあとは速やかに距離を取る（まあこれは清子ちゃんに限った話じゃないけど）。というところでスペース切れ。続きはまた次回。それでは。

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタでね。モラルを守ってナイス奴隷。

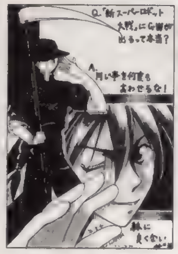
■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。最近はちょっと素直。でもナマイキ。田島のくせに。

■うききくん：(ち)が目の前に引っ越してきて良かったね(トホホ)。久美ちゃんに磨きかけてる？

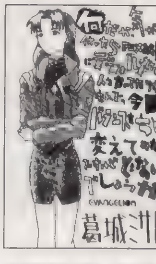
■さとちーくん：どんなにムチャな使い方をしても1日で元に戻る？ 放っておくとそもそぞ遊ぶので要注意。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。PHS派。というか、自分の家の電話はそれのみ。電波きててよかった。

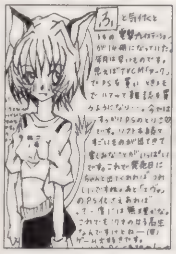
「あすかー20%」読めないだろう清子ちゃん攻略その一：ぴんぽんぱんぽーん！ というわけで奴隷初登場となりました平吉です。ひら吉とかひらきちとかつりキチ(!!)とかいろいろ表記がありますが、正確には平吉という具合に全部漢字なんでいっちょよろしく。前号の(う)さんの呼びかけにより、「あすかー20%」攻略をお送りします。スペース小さいけど。まぁいいや。え～、そうだ、本っていえばノワール出版さんから発行されている「あすか」のコミックアンソロジー「百花繚乱」には、各キャラの技データ（主に攻撃力）が詳しく載っているので、興味のある人はチェックどーぞ。以上、業務連絡（?）を終わります。ぺんぽんぴんぽーん。●■めないだろう攻略：今■は俺の一方的な趣味により、清子ちゃんです。7月の大会では見かけませんでしたね、清子ちゃん。ひとまず俺が気づいただけでも4～5人だ、



◀広島県　幡田忍さん：きっと出ますよ。彼。ねぇ？



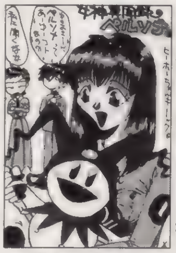
◀大阪府　雨宮五月さん：文字のデフォルメがステキです。



◀愛知県　うさぽんさん：早いです。今後も……ね？ わかってますよね。

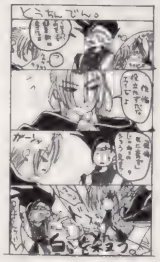
◀神奈川県　小栗哲也初号機さん：メグメグ可愛いのに……。

◀神奈川県　近江せにょさん：コスプレでこの兄妹は確かに……。

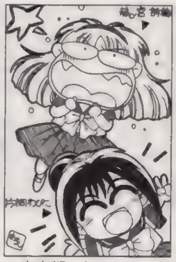


◀神奈川県　つちいあさひさん：ヒーホー付けると強いんでしょうか？

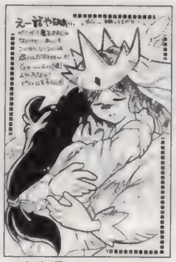
◀長野県　湖山たみさん：マークのTシャツは……カズヤ？



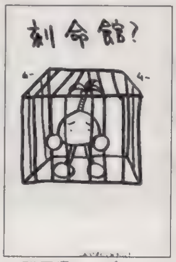
◀広島県　のださん：兄さんたらオチャメなんですもの。



▲東京都　おろしや☆だいこんさん：なぜ、詩織が……（笑）。



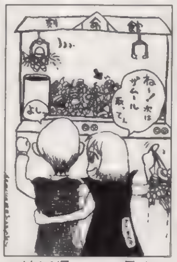
▲奈良県　からくり蘭丸さん：えー話です。ねえ。感動できますよね。



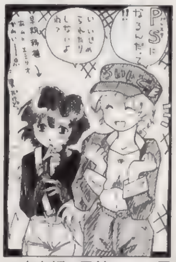
▲群馬県　いずみ16さん：捕まってますから。タスケテー。たらいとか。

▲長野県　湖山たみさん：マジックベルトです。ギュって感じです。

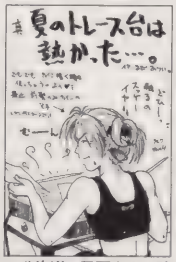
▲大阪府　鈴乃谷凪宮さん：旅立ち。もっと活躍させたかったですよね。



▲埼玉県　9244号さん：ドロドロで怖すぎ。血もたれてきそうです……。



▲東京都　飛沫さん：男だけど可愛いのがいいんですね。（ウフン）。

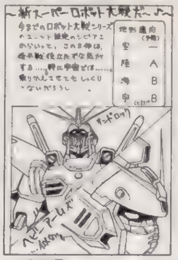


▲北海道　乃亜さん：確かになんてカッコです。熱いですから。

▲兵庫県　桜夢さん：心の叫びですか。心はいつもメモリストですから…。

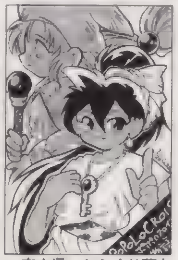
▲大阪府　唯津美影さん：ちび可莉奈かわいいですよ。ちびケロピョン？

▲福岡県　きすみさん：ワンの犬がカワイスギです。わんわん。

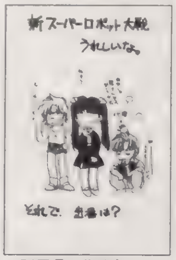


▲千葉県　オーラちからさん：しっくり来ないでしょうねぇ……。確かに。

▲千葉県　エイジマスターさん：あまりにも見事。手書きですよ。これ。



▲奈良県　からくり蘭丸さん：ナルシアちゃんは？ ピエトロよりも？

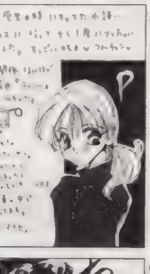


▲群馬県　藤谷主さん：怒ってますよね。チカは。そうだと思いました。

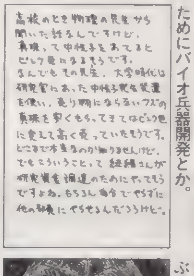
▼千葉県　歩き巫女シルバーさん：「藤丸」お話とキャラはOK。

◀埼玉県　toricoさん：オリキャラもいないんです。でももっとスゴイのが入っているはずです。「新」ですから。

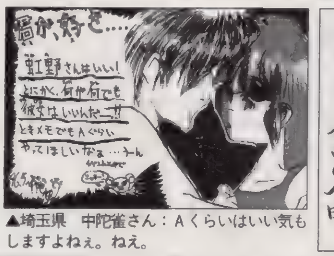
▲宮城県　一郎あきらさん：ドーターカワイイですよね。飛べるし。



◀愛知県　愛瀬さん：ミニテトリンでもいいですね。画面小さいですけど楽しいですモンね。



◀大阪府　黒影丸さん：紐緒さんなら絶対やってそうです。資金調達のためにバイオ兵器開発とか。



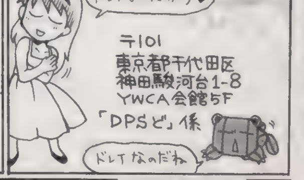
▲埼玉県　中陀雀さん：Aくらいはいい気もしますよねぇ。ねえ。

◀大阪府　司暮ともさん：「IIターボ」ですか。懐かしいですよね。あの辺から格闘が始まりました。

◀大阪府　雨宮五月さん：ガメラ2評判高いです。久々オタ心を揺さぶる映画みたいですねぇ。

今のうちに書く！　ハガキ宿題

ハガキを描くためには様々な用意が必要です！ まずは歯磨き！ 健康な身体はまず、歯から。ゴシゴシキュッキュッと磨いているうちにわくわくイメージがわいてくる！ そしたらそれをハガキにズババババぁーんと塗り込めましょう。塗り込めると、きっと、うっすらと浮かんでくる影が見えてくるはず。それがあなたの全てなのです！ あーぁ～描いちゃった。ってワケでそれ、送って下さい。そんなわけでハガキをちょうだい？ お願い。ね。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますか、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないぞ！ がんばればまだまだトップは夢じゃないです（真）。

電撃PlayStation プレイステーション 29号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（147ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、9月12日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①［特報］ライトニングレジェンド ②［特報］NOëL2 ③［特報］ファーストクィーンⅣ ④［特報］バイオハザード2 ⑤［特報］新レースゲーム ⑥［巻頭］東京SHADOW ⑦［巻頭］デスウィング ⑧ストZERO2 ⑨トバルNo.1 ⑩サイキックフォース ⑪スターグラディエイター ⑫FFⅦ ⑬女神異聞録ペルソナ ⑭テンション ⑮スペクトラルタワー ⑯新作ソフトレビューTHE Deeper ⑰ビックリPS新記録 ⑱4色奴隷 ⑲電撃プレイクエスチョン ⑳ウラワザデータベース ㉑［まんが］スマッシュコートはじめて物語 ㉒電撃コラムス ㉓［読者コーナー］PSの奴隷 ㉔プリンセスメーカー ㉕ウェディングピーチ ㉖爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる ㉗エターナルメロディ ㉘ノンストップ！ときめきメモリアル ㉙新作ソフトステーション ㉚NEXT WAVE？ ㉛電撃ランキングステーション ㉜PS移植化計画Ver.2.0 ㉝電撃NEWS STATION

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をP192〜193のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通PS ②プレイステーションマガジン ③HYPERプレイステーション ④THEプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】よく聞くラジオ番組名を書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：RPG、格闘、美少女など）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④3DO ⑤PC−FX ⑥PCエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガCD ⑨スーパー32X ⑩ネオジオ ⑪ネオジオCD ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】東京ゲームショウ'96に行きましたか。

①行った ②行きたかったが行けなかった ③関心がなかった

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】本誌の付録にCD-ROM（プレイステーション用のソフト）が付くとしたら、どんなものが欲しいですか。希望の内容を具体的に書いてください。

【21】電撃プレイステーションVol.29への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.26

［ソフト］

1：トワイライトシンドローム
上芝修一（京都府）北野広郷（愛知県）月野真代（福岡県）

2：首都高バトルハイライト版
藤井隆夫（大阪府）渡部千鶴（愛知県）天野邦彦（兵庫県）
春日優治（長野県）上和野勇（東京都）下河原真由美（愛知県）
岡崎邦生（山口県）坂本充輝（福島県）佐藤美幸（東京都）
永山真弓（大分県）高橋佳利（高知県）志水優（愛知県）
臼井礼史（山梨県）名古屋正浩（東京都）山崎俊成（愛知県）
伊川修二（東京都）小松和夫（徳島県）田畠保広（佐賀県）
青野健二（愛媛県）今津清成（広島県）釜瀬功（愛知県）
勝野正孝（愛知県）溝口大輔（東京都）細川拓哉（大阪府）
中村勝則（福岡県）市毛等（茨城県）その他35名

3：時空探偵DDパイロット版
堀田祐一郎（愛知県）吉田祐亮（福岡県）近藤淳一（宮城県）
飯盛隼人（千葉県）西田修作（東京県）森澤文晶（高知県）
尾崎英隆（和歌山県）平野洋祐（埼玉県）浦川典男（宮崎県）
熊川政義（福岡県）椛本明信（北海道）田頭隆志（広島県）
守行喜美（大阪府）久保章（兵庫県）谷脇和人（大阪府）
谷口誠（兵庫県）府川洋二（千葉県）道善優希（富山県）
須田貴嗣（滋賀県）成田武範（青森県）太田知子（北海道）
中村剛（熊本県）飯盛昌隆（佐賀県）木村英樹（岩手県）
松永明郎（石川県）その他35名

［グッズ］

4：ウィザーズハーモニーマウスパッド
山岸江梨子（東京都）渡部直子（京都府）阿部亀代美（新潟県）
田澤芽衣（神奈川県）川口裕美（大阪府）鈴木由紀子（東京都）
召田彩香（長野県）多比良綾（岡山県）野々山有美恵（愛知県）
橋野かおる（大阪府）石田京子（島根県）岩田美智代（愛知県）
森園恵（三重県）櫛原ルミ（宮崎県）重永瑠海（大阪府）
池田里絵子（愛媛県）前田恭子（長崎県）大崎千恵（島根県）
柿沼一樹（茨城県）榊原福満（愛知県）瀧谷道代（東京都）
福田梓（埼玉県）小塚郁雄（北海道）保院広伸（京都府）
斉藤理人（新潟県）吉岡圭介（秋田県）栃林洋志（広島県）
永井和彦（広島県）荒金祥生（大分県）宇佐美仁志（奈良県）
田中洋輝（岐阜県）牧原克彦（愛知県）岩澤大介（宮崎県）
大和功（群馬県）木村泰也（静岡県）向久保貴史（神奈川県）
平賀学（岩手県）松元隆二（福岡県）山下功太郎（鹿児島県）
宮園博久（大阪府）井樋慎一郎（福岡県）小山哲（大阪府）
魚ノ井邦晶（兵庫県）荒神雅史（宮崎県）縫島裕介（群馬県）
兼田三隆（京都府）寺村崇（滋賀県）天羽俊宏（大阪府）
高垣桂和（和歌山県）その他50名

5：「モータートゥーン・グランプリ2」オリジナルTシャツ
肥沼宏樹（東京都）山田健太郎（埼玉県）小林則智（宮城県）

6：「女神異聞録ペルソナ」パスケース＆アトラスステッカー
川元匡仁（長野県）寺田享司（広島県）喜多真志（埼玉県）
田中一史（神奈川県）平川諭（長野県）

7：「Jumping Flash!2」ムームー人形・大
宮田麻申（宮城県）村田年（神奈川県）水戸部なな（石川県）

8：「Jumping Flash!2」ムームー人形・小
敦賀真理（山形県）五味渕優作（栃木県）梅原雄吾（群馬県）

9：「KING'S FIELDⅢ」ミニジグソーパズル
富山将秀（鳥取県）佐々木拓（北海道）笠原文男（新潟県）
加茂豪康（鹿児島県）井上一彦（東京都）長嶋丈（千葉県）
高坂弾（熊本県）落合金満（愛知県）春日櫻（京都府）
赤堀佳比呂（福島県）

10：へべれけキーホルダー8体セット
宮内嘉雄（千葉県）乾善紀（奈良県）加藤和哉（青森県）
浦田貴人（青森県）猪俣祐清（三重県）

11：「スーチーパイⅡ」かないみかサイン入りTシャツ
岸英樹（大阪府）諏訪和典（広島県）赤壁直哉（奈良県）

12：「KING'S FIELDⅢ」ムーンライトソードペーパーナイフ
三上拓美（青森県）角濱景太（東京都）崎山千代（千葉県）
本田陽子（埼玉県）後藤良広（宮城県）平岡健太郎（熊本県）
岡田達雄（岡山県）

13：「ザ・キング・オブ・ファイターズ95」京の校章バッジ
椎名津正彦（愛媛県）上遠野晃（東京都）宮本和仁（長野県）
氏家和樹（宮城県）出川登（北海道）伊藤茂（秋田県）
小松沢雅美（茨城県）猪狩政勝（福島県）濱田信弘（奈良県）
本堀新悟（山梨県）

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 29号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.32（10月11日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

すべてが世界でただひとつ!

各1名

電撃PS恒例の「声優サイン入り限定版」のほか、今号にてロングインタビュー(164ページ) に答えてくれている菅原祥子さんの超スペシャルアイテムなど、『ときめき』グッズがいっぱい!!

「ときめきメモリアル—forever with you—」出演声優サイン入り限定版

1 五十嵐麗 …（鏡 魅羅役）
2 川口雅代 …（片桐彩子役）
3 菅原祥子 …（虹野沙希役）

さらに

4 菅原祥子…サイン入り画面写真（Aタイプ・Bタイプ） 各5名
5 菅原祥子…サイン入りお弁当箱 1名

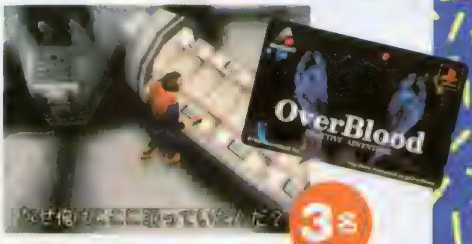
今号も『ときめき』グッズがいっぱい!!

くわしくは167ページを見てね!

5名

7 ラジオドラマ「央華封神」金月真美＆上田祐司サイン入り台本

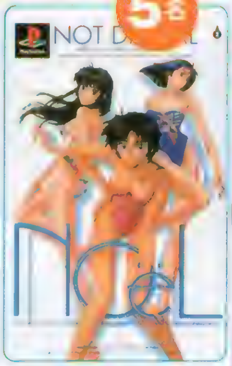
◀ゲーマーにも大人気の小説「央華封神」が、ラジオドラマになった!! 東海ラジオにて毎週火曜日24時30分より放送中だ。この台本を5名様に。



3名

11『OverBlood』PSソフト＆テレホンカード

（提供：リバーヒルソフト）

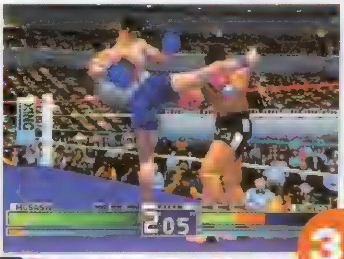


5名

8『NOëL』オリジナルテレホンカード

（提供:パイオニアLDC）

▶超話題のソフトのオリジナルテレカをプレゼント。ごくわずかしか作られていない、とっても貴重なアイテムなのだ。



3名

12『Fighting Illusion』～K-1 GRANDPRIX～ PSソフト

（提供：エクシング）

5名

13『スマッシュコート』ヘアバンド

（提供：ナムコ）

3名

9『ポポロクロイス物語』イラスト入りパジャマ

（提供：SCE）

◀サイズはフリー。パジャマもほしいけど、着ている女の子もほしいよね。（SCEさん、ごめんなさい）

14 映画「ドラゴンハート」無料招待券

ペアで10組

▶9月上旬より東宝洋画系にてロードショー。その迫力は、あの「ジュラシック・パーク」に勝るとも劣らない!!

2名

6『スマッシュコート』雑誌広告にて2人の女の子が着たポロシャツ

（提供：ナムコ）

114ページを参照だ!!

無表情がカワイイ!? 彼女たちが実際に着たポロシャツなのだ。

5名

10『KING'S FIELD Ⅲ』オフィシャルミニ攻略本セット[武器の書＋魔法の書＋解決の書]

（提供:フロムソフトウェア）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション プレゼントVol.29係

〒	－	ここにはなにも書かないでください→		
住所	都道府県			
		TEL　（　）		
氏名	ふりがな	生年月日	年（西暦） 19	月	日
	男・女				
職業		1 小学3年以下　2 小4　3 小5　4 小6　5 中1　6 中2　7 中3　8 高1　9 高2　10 高3　11 短大・専門学校生　12 大学生・大学院生　13 予備校生・浪人　14 会社員　15 アルバイター　16 無職　17 その他			

キリトリ線

P147でほしいプレゼントの番号は

【1】		【2】		【3】	
【4】		【5】		【6】	
【7】					
【8】					
【9】				【10】	
【11】					
【12】		時期または理由			
【13】					
【14】				【15】	
【16】				【17】	
【18】		【19】		その他	
【20】					
【21】					

キリトリ線

あの闘神伝が
"にとうしん"に!?
BATTLE ARENA
にとうしんでん
5,800円(税別) 9月末日発売予定
2つ以上の行動をなめらかな連続動作に変えてしまう
"技合成システム"の採用で、いままでの格闘ゲームにない操作性。
――、ていうとムズかしそうだけど、ピョピョピョ～ン!のやってたのしい、見てたのしい、
アクションゲームだよ～ん!さあ、君もお気に入りのキャラでLet's Try!!
うっ、顔がでかい!
―あそびは文化
タカラ
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©TAKARA CO., LTD. 1996
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

ウェディングピーチ
エターナルメロディ
Gの魅力に
気づいた人は
幸せである
電撃プレイステーション
PlayStation G

妖精は朝つゆの輝きから生まれる

彼女の夢見る世界とは…

長い沈黙を破り、ファン待望の人気育成SLG『プリンセスメーカー　ゆめみる妖精』の最新情報が登場！　今回はオープニングムービーを中心に、イベントの宝庫「学校」も大紹介!!

初公開!!オープニングムービー

今冬発売が決定し、開発も順調に進んでいる『プリンセスメーカー　ゆめみる妖精』。今回は、オープニングムービーを大公開！　ムービーは、赤井孝美氏の原画をスキャニングしたグラフィックに、特殊効果をふんだんに使って美しく仕上がっているのだ。このオープニングムービーの内容は、今まで謎に包まれていたサブタイトル、『ゆめみる妖精』の秘密がわかるようにもなっているぞ。

Princess Maker プリンセスメーカー「ゆめみる妖精」

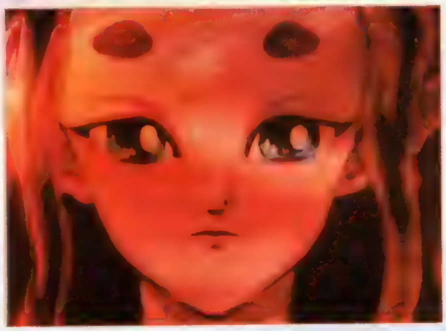
プリンセスメーカー ゆめみる妖精

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	今冬予定		

©Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc. イラスト／赤井孝美

妖精の女王様の真意は…

▲ゆめみる妖精の存在が女王である彼女を困惑させる。



▲美しい眼差しに決断が感じられる…彼女のとる道とは。

妖精界の全てを司る妖精の女王様。「人間の女の子になってプリンセスになりたい！」と嘆願する１人の妖精の気持ちに対して彼女はどのような対応をとるのだろうか……。

美しく、そして繊細に描かれた自然にも注目!!

今回の『プリンセスメーカー　ゆめみる妖精』では、オープニングムービーからゲーム中のいたるところに美しい自然を処理したＣＧが数多く使われている。これは、妖精たちが美しい自然の中に存在するという理由からなのだ。今まで公開してきたバカンスシーンにもキレイな山や野や海、そして花や樹など、自然が繊細に描き込まれていた。中には、娘と妖精が楽しそうに戯れているシーンもあったし、どうやらビジュアル面では自然と妖精というのが、この作品のキーワードになっているのは間違いないのかもしれない。

▲心温まる秋のバカンスシーンの１カット。繊細で美しく描かれた草原と夕焼け空。そこで無邪気に遊んでいる娘と妖精たち。この妖精たちと娘の関係はいったい……。

▲オープニングムービーでもこのような美しい花のＣＧが随所に使われ、キミを幻想に満ちた世界に誘ってくれる。

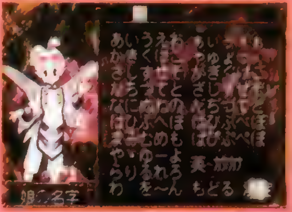
◀こちらは春のバカンスシーンの１カット。美しい花が咲き乱れる中、元気いっぱいにはしゃぎ回る娘。これからは娘だけではなく、背景の自然美にも注目してほしい。

プレイする前に！

ゲームが始まる前に入力するパラメータは、自分の名字、娘の名前と血液型、自分と娘の誕生日。この血液型と誕生日は前作、『プリメ2』同様に娘の成長という面で影響してくるぞ。さらに今回この『ゆめみる妖精』では、自分の身分（職業）を6種類の中から選ぶことができるようになっているのだ。このパラメータは娘の教育上、かなり重要なポイントになるハズ。1つの入力パラメータが加わるだけで遊び応えが数倍増しそう。

▲身分選択は一番の注目ポイント。いろいろなイベントに関係してきそう…

▲世間で性格や相性に最も関係するといわれる血液型。キミは何型が好き？



▲名前、名字は英語、カタカナ、ひらがな、記号の中から好きなのを選ぼう。

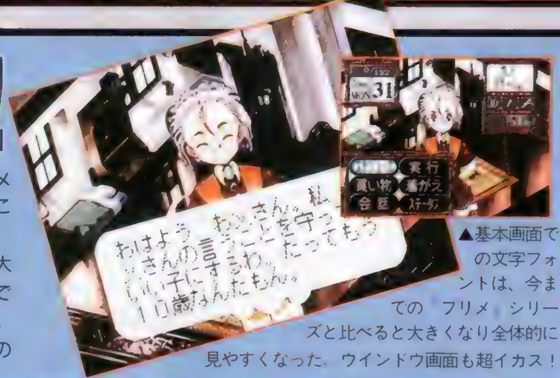
▲メニューは「LOAD GAME」「NEW GAME」「CONFIG」「STAFF ROLL」の4つ用意されている

パラメータを入力するときには私の付き人、ウズが登場♥ 彼は質問のセリフや、確認のセリフをいろいろ喋ってくれるの。彼のセリフだけを聞くと、結構調子よさそう。だけどほんとうは……？

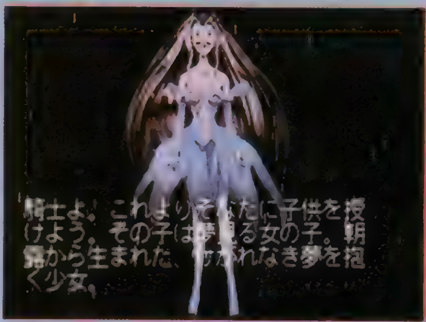
娘との対面！

自分と娘のパラメータを入力し、妖精の女王様からメッセージをいただいたあとはとうとう娘とのご対面。ここから苦しくも楽しい娘の育成が始まるのだ。

ゲームシステムで、今までの『プリメ』シリーズと大きく異なる点はスケジュール。この『ゆめみる妖精』では長期スケジュールを組むこともできるようになった。また、娘の表情も状態の変化によっていろいろ増えたのだ。貧乏状態なんていう悲しい顔まで豊富に用意されているぞ。あと「着替え」コマンドも随時表示されているようになったので、季節に合った洋服を着せてあげよう。



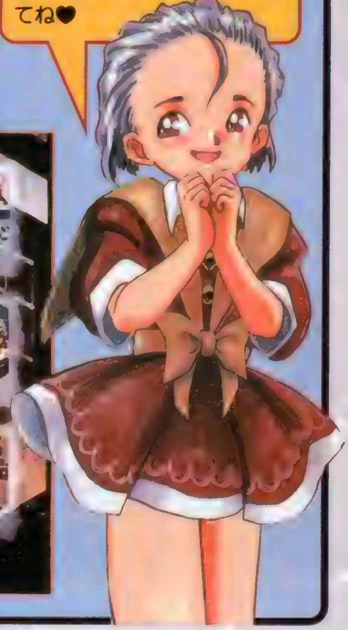
▲基本画面での文字フォントは、今までの『プリメ』シリーズと比べると大きくなり全体的に見やすくなった。ウインドウ画面も超イカス！



▶アルバイトは娘の能力によって、できたりできなかったりする。選択可能な場合は画面に表示されるぞ

アイコンに注目!!

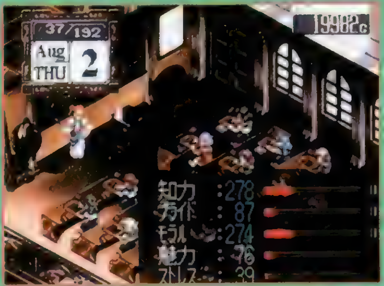
スケジュールを組んだりするときの選択画面には、文字の右横に3頭身姿のカワイイわたしがいるんだよ。よ~く見てね♥



PlayStation-G
プリンセスメーカー『ゆめみる妖精』

イベントはもりだくさん 今回は学校イベントをチェック

娘の知力を上げる"お勉強"。このコマンドは全部で9種類用意されており、その中から選べるようになっている。「ダンス教室」に「料理教室」、中には「断食道場」なんて"お勉強"もあるぞ。どれも楽しいイベントが盛りだくさんだが、その中でも特に「学校」はイベントの宝庫。そこで今回は、「学校」でおこる豊富なイベントの数々をたっぷり紹介しよう。



▲やさしそうな学校のクール・ボウ先生、成績がよければもちろん温かいお言葉もいただけるぞ。

学校に行けば友達やライバルがいます

▲親友ができれば学校生活も楽しくなるハズだよね。

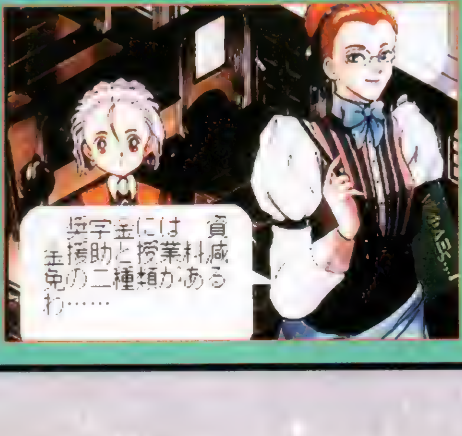
▶時にはこんな恐そうなお姉さんも登場。何が起こるのか？

学校に行けばたくさんの人と関わるため、気の合う人、気の合わない人、いろいろな人と出会える。もちろんこの「プリメ」の世界でも、個性豊かなキャラが多々登場するので、意見を分かち合い、親友と呼べる人、学業に限らずいろいろな面で競争の対象となるライバルと呼べる人、様々なキャラが娘の前に現れるのだ。しかし、それらのキャラがゲーム上でどのようなかたちで娘に影響するのかはまだ不明。

ときにはこんなシーンも……

学校は共学らしく男子生徒もいるのだ。男女が集えば恋も芽生え、娘にラブレターを送ってきたり、迫ってくるヤツも出てくるぞ。

選択する場面もありま～す



娘の学業成績が優秀ならば先生に誉められるだけでなく、ときには奨学金を援助してくれたりするのだ。奨学金には「授業料減免」と「資金援助」という選択肢があり、二者択一しなければならない。どちらもお得な選択だけどキミならばどちらを選ぶ？

夢見る未来はやっぱりプリンセス？それとも…

今度こそ本当に

長らくおまたせの『ウェディングピーチ』。ようやくゲームも完成を迎え、あとは発売を待つばかり。記事の方もしばらくごぶさたしていたので、これまでの復習を兼ねてシステムのおさらいをしておこう。そのあとは、実際にプレイした3人分のリプレイ報告で、ゲームの楽しさをナマでお伝え！

発売直前記念！ システムのおさらい＆超濃密リプレイ集!!

ゲームの基本システムは、休日やイベントごとに着替えを選んで、「おでかけ」するだけ。選んだ着替えが、おでかけ先や季節に合っているかどうかでパラメータが上下。これを3年間繰り返し、最終的なパラメータによって将来の職業が決定するのだ。

◀最初に3人の中から1人を選んでゲームを開始。

行き先を決めて

◀行き先は、ゲームの進行に従ってどんどん増えていくぞ。

「着替え」を選んで

▼着替えは最初は4種類。あとは、季節ごとに母親から貰えるのだ。

さあ、おでかけ

◀季節は合っているか、状況は合っているかによってパラメータが変動する。

おでかけ先の基本は この5種類

基本はこの5種類だけど、ゲームの進行状況によっては、デートや友だちの家などにも行けるようになるぞ。

◀町で発見したお店へ。イベントも起こる

◀おでかけの基本 お店を発見すれば、その店に行けるようになる また、ゲームセンターなどの遊び場所を発見することも。

◀バイトをするには、面接試験が必要だぞ

▶自宅では、休んで体力を回復するほか、勉強もできる またCDを買えば音楽を聞けるなど、アイテムによってできることが増えていく。

◀月1回の習い事。さぼらないように

ウェディングピーチ ドキドキお色直し

ジャンル	ファッションSLG	価格	¥5,800
メーカー	KSS	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	9月27日予定		

よいこは知らなくていい話 超爆裂拡大版

より深～く楽しむために必要でありながらも、ゲーム攻略にはまったく役に立たない『ウェディングピーチ』基礎知識◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
これは、アニメ版を知らない人に贈る、『ウェピー』の世界をより深く楽しむための超濃縮ガイドである。

まずは作品についてから

『愛天使伝説ウェディングピーチ』は、超簡単に言えば聖サムシングフォーを巡る、愛天使と悪魔族との戦いである。と、これだけでは寂しいのでまずは物語が始まるまでの経緯を紹介しよう。

遙か昔、天使界の象徴である聖サムシングフォーを狙い、悪魔族の侵攻が始まった。100年前、悪魔と天使の争いの中、女神アフロディーテは人間界に聖サムシングフォーを飛ばす。以後、聖サムシングフォーは眠りにつく。時は流れて15年前、再び天使と悪魔の抗争激化。その中、アフロディーテの妹セレーソが人間界に飛ばされ、戦士サルビアは傷つき眠りにつく。さらにリリィとデイジィは倒れ、2年後、ゆり、ひなぎくとして人間界に転生。同じ頃、セレーソは人間と結婚、ももこ誕生。でもって現在、聖サムシングフォーが人間界にあることを突き止め、悪魔族が人間界に潜入。同時に、中学生になったももこ、ゆり、ひなぎくは愛天使として目覚める。と、いう感じである。

ストーリーラインは、前半は悪魔との聖サムシングフォー争奪戦。後半になると、復活したサルビアを加え、聖サムシングフォーを得た愛天使は本格的な悪魔族との戦いに入る。この辺から、三者三様（ももこ、ゆり、ひなぎく）の愛の形が織り込まれ、ドラマ的な要素が強くなっていく。

重要キーワード解説

●愛天使：天使界に伝わる伝説の天使。聖サムシングフォーに対応して4人（ピーチ、リリィ、デイジィ、サルビア）いる。この4人の愛天使の心が1つになったとき、聖サムシングフォーが真の力を発揮すると言われている。

●お色直し：愛天使は、まずはウェディングドレス姿に変身することで愛のパワーを高め、その後お色直し

©谷沢 直／小学館・テレビ東京・NAS・KSS ©1995 KSS

CASE・1

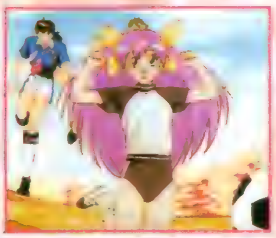
花咲ももこの場合

どんな職業でも似合いそうなももこは、何か1つのことに片寄らない、まんべんないプレイを心がけてみたぞ。

最初から持っている着替え

目指すなら、やっぱ花嫁さんだね!

ももこは主人公だから、ここはやはり「素敵な花嫁さん」を目指すしかない！　しかし、これはゲームのベストエンディング。こういった場合、育成の基本はやはり片寄りのないパラメーター強化だろう。というわけで、趣味に走らない堅実なプレイを心がけることに決定。それでは早速ゲーム開始。



春。ロングスカートとワンピースを交互に着ながら町を歩き、店を発見していく。お店に通って友だちに会い、行ける場所を増やしていく。

真夏の夜には、涼しい服で夏祭りに参加して楽しいひとときを過ごす。

ビラくばりのバイトに応募。しかし面接のときに着るものがなかった（同じ服を2度着ると怒られる）ので体操服で行ったら、案の定断られた。

秋から習い事を始める。とりあえず歌の教室だが、いろいろ変えながら各能力を高める予定。歌の教室は、秋と春はおめかし用のワンピースを着て行くといい感じのようだ。

体育の日はサッカーの試合の応援。体操服が役に立ってくれた。

2年目に入って、CDショップでようすけと対面。いつものように軽い口げんかをしたと思ったら、いきなりデートが可能に。まったく最近の中学生は……などと言いつつ、早速映画館でデート。

2年目以降、病気が多くなる。よくみると体力がゼロに近い。能力上げに気を取られ、休むことを忘れていたようだ。反省。

そして3年後

習い事を何度も変え、平均的に上げたつもりだったが、よくみると色気が圧倒的に足りない（笑）。で、結果はケーキ屋さん。花嫁にはほど遠いけれど、なんとも、ももこらしい結果になりました。

ちょっと耳よりなお話 1　細かいパラメータチェック

「のうりょく」コマンドでは、最近変化した一部のパラメータしか表示されない。しかし、L2とR2を同時に押せば、全パラメータを参照できる。

▼面倒がらず、毎回きちんと参照しよう。

で戦士形態（ファイターエンジェル）に2段階目の変身。いきなりファイターエンジェルにはなれない。

●聖サムシングフォー：天使界の乙女ピスティルが戦士エタミーヌと結ばれたときに持っていた4つのアイテム（サムシングニュー、サムシングオールド、サムシングブルー、サムシングボロー）。天使界の愛を象徴するもので、常に愛のウェ～ブを放出している。愛のウェ～ブは悪魔族にとって不快なものであり、これが悪魔族の侵攻を招くことになる。後に悪魔の侵攻から聖サムシングフォーを守るために地球に飛ばされ、100年の時を経てピーチたちの手に渡る。

●愛のウェ～ブ：愛のこもった物から放たれるエネルギー（のようなもの）。人間界にはこういった品物が多く、そのため悪魔族は聖サムシングフォーをなかなか特定できないでいる。ももこの持つ母の形見の指輪からも強い愛のウェ～ブが放出されていて、悪魔族のプリュイがこれを聖サムシングフォーと勘違いして狙ったことが、そもそもの始まりだった。

●花束贈呈：愛天使たちは、ピンチを救ってくれた人に、感謝の意を込めて花束を贈る。とはいえ、散々お世話になっているのにほとんど贈ることはなかった。「お世話になったリモーネ様に～」

●お開き宣言：戦いが終わった後のセリフ。あまり使われなかった。日常生活で流用可能。「これにて、お開きにさせていただきます」

●ミルクで乾杯：愛天使は、3人揃ったときの景気づけや事件解決のときには、ミルクで乾杯する。なぜミルクかと言うと、彼女たちは未成年だからである。

●長らくお待たせ、愛天使！：ファイターエンジェル登場の際のかけ声。この前に「ピーチ！　リリィ！デイジィ！」とそれぞれの名乗りが入る。あまり使われなかったが、コレが決まるとかなり気持ちいい。

●3人揃って、おめでとう！：上と同じく3人揃ったときのセリフ。何がおめでたいのかは不明！

●カ～メ～：ドジったときなどに、ため息混じりに言うセリフ。意味不明。「まーる書いて、あーみ書いて、カ～メ～」というロングバージョンも存在する。番組後半はまったく使われなかった。

●～は、とってもご機嫌ナナメだわ！：ご存知（いや、知らないからこんなところ読んでるのか）ピーチの決めゼリフ。～の部分は、毎回変わる。

キャラクター編

●花咲ももこ（ウェディングピーチ）：天使セレーソと人間の花咲翔一郎の間にできたハーフエンジェル。愛天使ウェディングピーチに変身して悪魔と戦う。人間と悪魔のハーフ、風魔ようすけとの異種族間恋愛に悩むが、すったもんだの挙げ句見事結ばれる。

●谷間ゆり（エンジェルリリィ）：人間界に転生した天使。エンジェルリリィに変身してももこを助ける愛天使の1人。3人の憧れの的であった柳葉（実は天使リ

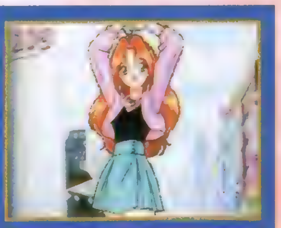
CASE・2

谷間ゆりの場合

普段から大人っぽい雰囲気のするゆりは、あまり体力系の職業は似合わない。取りあえず、知的な職業を目指す！

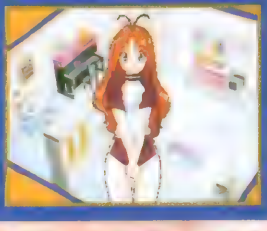
最初から持っている着替え

ジャンパースカート



ボレロ

Aラインワンピース



体操服

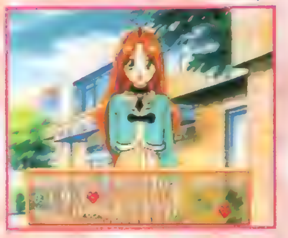
センスのある職業を目指しますわ！

ゆりは大金持ちのお嬢様ということで、ここはやはり体力系は捨てて主に勉強や色気といった能力を高めていくことにしよう。アニメ本編では、結構スポーツもできるんだけどね。

さてゲーム開始。まずはボレロで町を歩いてお店を発見しつつ、ジャンパースカートを着て勉強を高めていく。やはり、勉強するなら普段着のようなラフな格好が一番効率がいいようだ。

ゆりの初期着替えは、体操服を除いてすべて春秋用。夏の着替えの少なさに、3回連続同じ服を着る。すると、突然〝おばさんパーマ〟を装備させられ、外せなくなる。想像すると、結構似合ってるような気がしないでもない(笑)。ちなみにこれを装備していると、スーパーに行けるようになるが、お金がないうちは意味がない。

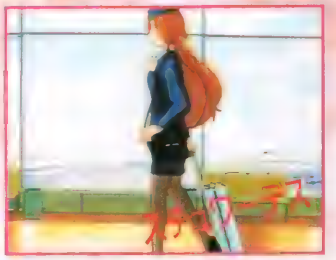
歌の教室で歌センス、チラシモデルのバイトでファッションセンスを高めていく。ちなみにモデルのバイトは体操服でＯＫ。何か、危ないチラシのような気も……（笑）。



季節は巡って冬。念願の振り袖が手に入らず、Ａラインワンピースで初詣に。まぁ、まずまずといったところ。

年に１度の女の子の祭典、バレンタインデーをバッチリ決める。これならお返しも確実だ。

そんなこんなで3年後



バイトの日以外にもバイトをしたり、ディスコなどでスタイルやファッションを徹底的に鍛えまくった結果は、スチュワーデス。多少勉強が足りなかったかもしれないが、ゆりらしい結果となった。

ちょっと耳よりなお話 ② 友だちに会うには？

ももこはバーガーショップ、ゆりはブティック、ひなぎくはアクセサリー店で会える。必ず会えるわけじゃないので、ちょくちょく訪れよう。

◀会えば、家に遊びに行けるようになるぞ。

よいこは知らなくていい話 超爆裂拡大版

モーネ）を、最終的に射止め、前世からの因縁による恋愛を成就させた。フランスに留学中の兄がいるらしいが、ＴＶ未登場。

●珠野ひなぎく（エンジェルデイジィ）：リリィと同時に人間界に転生した天使。エンジェルデイジィに変身して悪魔と戦う愛天使の１人。幼なじみの雨野たくろうとは、１つの愛の形を作り上げるが、本人に自覚なし。結局、成就には至らず。

●スカーレット・小原（エンジェルサルビア）：天使界からやってきた、第４の愛天使。純粋な天使だが、普段は人間として聖ミハイル学園に通っている。かわいがっていた天使フリージアを殺されて以来、悪魔族を激しく憎んでいる。次第に愛天使としての使命に目覚めていくが、色恋沙汰にはまったく無縁だった。

●じゃ魔ピー：おじゃ魔族。愛のウェ～ブを浴び、改心してももこたちのアドバイザーとなる。ザコのクセに悪魔の情報についてやたら詳しい。おじゃ魔族には他にも、じゃ魔キュー、じゃ魔アール、ジャマッチョ、ジャマポンなどがいる。

関連作品

●コミック版『ウェディングピーチ』：「ちゃお」で連載されていた谷沢直著のコミック。ベースストーリーはほぼＴＶの設定に沿っている。

●『愛天使伝説ウェディングピーチ愛天使誕生編』：「小学四年生」に連載されたＴＶとはちょっと設定の違うコミック。通称「小四ウェピー」。わかりやすくてテーマ性もある、ウェピーマニアのバイブル。たちばな真未著、単行本全１巻発売中。取りあえず読め。

●ウェディングピーチ・シークレットファイル：ＴＶ放送データや企画資料、設定イラストなどを満載した設定資料集。文字は小さいうえに漢字が多く、おまけにルビなし。完全に子供を無視してマニアにターゲットを絞った珠玉の１冊。今すぐ買って家宝とせよ。

●『愛天使ロボウェディングピーチ』：LD-BOX前編に特別収録された『ウェピー』第10562話 愛天使が、それぞれの愛天使ロボに乗って戦う。ゲッ○ーロボばりの変形を見せる愛天使ロボのお色直しは必見。どうやら３体が合体するらしい。

●『愛天使戦隊ウェディングピーチ』：LD-BOX後編に収録された映像特典。第５の愛天使、エンジェルポタモスを加え、愛天使戦隊はついに暗黒王率いる使い魔軍団との最終決戦を迎える（なぜか突然最終回）。

●『新・愛天使伝説ウェディング甲子園』：母の形見のウェディングドレスを着て、甲子園を目指す転校生〝ウ

CASE・3

珠野ひなぎくの場合

いかにも体育会系なひなぎくは、ゆりとは逆に体力系の能力を高めたい。取りあえず、スポーツ選手を目指す！

最初から持っている着替え

Gジャン
スリーピース
ベストスーツ
体操服

スポーツウーマンを目指すぜ!

ひなぎくとくればスポーツ選手しかない。そこで、最初から体力系の能力に絞ってパラメータを上げていくことにする。

ゲームを始め、スポーツショップを見つけたらすぐにスポーツ用品を購入。これで自宅でフィットネスができる。勉強そっちのけでひたすらスポーツセンスを高めていく。

何度目かのスポーツショップでたくろうと出会う。デートが可能になるが、無視。スポーツで疲れたら、ゴロゴロして体力回復と、どんどん健康体になっていく。

あまりにもスポーツばかりしていたせいか、母親からレオタードが貰えた。これで長いことお世話になった体操服ともおさらばだ。

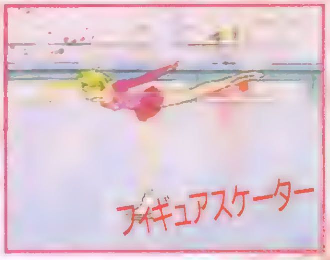
冬にはスキーウェア、２年目の春には妖精のコスプレと、どうにもまともな着替えが入手できない。やはりやり方が悪いのか？

２年目の夏、水着が手に入ったのでたくろうを引き連れて海へデートに行く。実は水着姿が見たかっただけだが（笑）。

次の年の初詣には、妖精のコスプレをして行ってみた。ひなぎくいわく、「俺だってなぁ、正月そうそうこんな格好したくねぇよ！」。しかし、まともな着替えが……。

バレンタインデー、一応チョコを渡す。渡すときはバッチリ決まったが、続くホワイトデー、着馴れた（笑）妖精の格好で挑んでみたら、案の定お返しはこなかった…（トホホ）。

そして3年たちました



最終的に勉強０という、スポーツセンスだけの女の子になってしまった。しかし結果はフィギュアスケーターと意外にまとも。スポーツの副産物でスタイルやカッコよさが上がっていたのが原因か？

ちょっと耳よりなお話③ 体操服の使い方

体操服は、着替えの少ない序盤に活躍する。重要なイベント前は、フィットネスなどでこれを着て、次に一張羅を着れるようにしておこう。

▲チラシモデルのバイトにもピッタリ。

ェディング番長”を主人公とした、熱血白熱スポ根学園恋愛ラブコメディ。どうやら『愛天使戦隊ウェディングピーチ』の後番組らしい。LD-BOX後編に第１話の予告のみ収録。

●『ウェディングピーチ・ＤＸ』：ＴＶ終了後の活躍を描いたＯＶＡシリーズ。これから展開していく正式な続編。今すぐアニメ誌をチェックだ！

その他の主な関連商品

●天使のオートダイヤラー：番組前期、アイキャッチに登場していた謎のキャラクター商品。劇中でも、ラジオ番組にリクエストするとき１度登場した。ちなみにそのときリクエストしたのはＦＵＲＩＬの曲。

●アルバムＣＤ：劇中のサントラ２枚の他、「MEMORIES・ウェディングピーチ・サウンドトラック」、「ウェディングピーチ・ドリームコレクション」、「ウェディングピーチ・サマーカーニバル」（以上ＫＳＳ）、「ウェディングピーチ・FURIL」（キング）が発売されている。値段は、まぁだいたい￥3,000くらいだ。オススメは「～・サマーカーニバル」。いつもの４人＋ポタモスでのドラマに加え、超美少女悪魔ポタモスちゃんのテーマソング入り。歌うはもちろん三石琴乃さん。また、ファンなら「～・FURIL」も押さえておきたい。

●ゲーム：PS版の他に、ミニゲーム集のSFC版、じゃ魔ピーを主人公にしたパズルゲームのGB版、オリジナルストーリーで展開するADVのPC98版が発売中。また、WIN用のスクリーンセーバー集も発売されていた。すべてＫＳＳから。

●ビデオ＆LD：ビデオは各巻４話収録で好評レンタル中。大きめのレンタルショップなら置いてあるハズ。大抵はセー○ームーンの側に置かれている。LDは前半、後半のハーフボックス。予約限定生産だが、秋葉原あたりならまだ買える。すべてのＫＳＳから。

※関連書籍の発行元は、すべて小学館です。

愛のウェ～ブプレゼント
中・間・発・表

24号で募集したゲームのアフレコ台本プレゼント。締め切りを決めていなかったので、いまだにハガキが届いています。改めて９月27日（当日消印有効）を締め切りとしますので、下記の宛先に応募して下さい。
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館５Ｆ 電撃PS「愛のウェ～ブ」係

▶大量のイラストを送ってくれた神奈川県の夢路さんが１歩リード。

爆れつハンター

まあじゃんすぺしゃる

あの『爆れつ』キャラたちが雀卓で大暴れ！

小説、コミック、アニメといろんなメディアで活躍してきた、あのメンバーが、麻雀で勝負することに！　もちろんサービスたっぷりの内容だ。今回は、まず原作のノリそのままに楽しめるアニメーションから見てくれ！

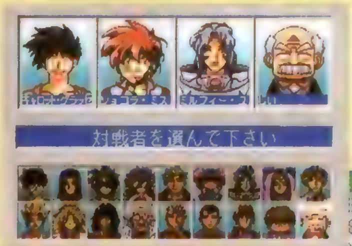
ドトウのアニメーション

…エージェンシー ©BANPRESTO 1996

ストーリーモードも楽しさ満点!

ゲームのメインとなるのは『爆れつ』キャラを使って麻雀で勝ち進んでいくストーリーモード（これはオリジナルストーリーなのだ）。いつものメンバーに、ソーサラーハンターとしての指令が下るところからゲームスタート。ことの発端は〝守護七牌〟という魔導器の力で、やりたい放題をしていたオルグリン伯爵という男。この伯爵は、ハズナイトによって成敗されたが、封印するために持ち帰った守護七牌が何者かによって盗み出されたのだ。手がかりは、現場に残された2人分の足跡。この犯人を見つけるのが今回の任務というわけだ。いつもの調子でドタバタなストーリーが繰り広げられることになりそう。

おなじみのキャラがせいぞろい!



▲麻雀はスタンダードな4人打ち。勝ち抜きトーナメントや、フリー対戦モードでも、いつもの連中とにぎやかに雀卓を囲むことができるのだ。

爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる

ジャンル	TBL	価格	¥5,800予定
メーカー	ハンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	10月予定		

特殊能力を活かして麻雀勝負

▶特殊能力を使用した場合には、アニメーションによる演出が見られる。ティラやショコラのちょっとウレシイ変身シーンも、もちろんバッチリなのだ♡

魔法！ 変身！

それぞれが身につけた特殊能力により『爆れつ』ならではの麻雀が展開される！　キャラ同士の相性も対戦に影響するらしいぞ。

新たにキャッチしエター

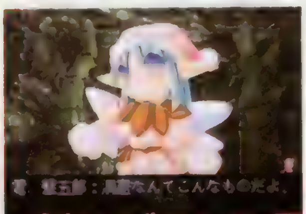
イベントシーンも紹介だ!!

エターナルメロディ

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800予定
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	11月予定		

ダンジョンでの「魔宝」争奪戦はスゴロク形式で展開!

ゲームは基本的に「移動（育成）→街（アルバイト、デートなど）・移動・街…」の繰り返しで、仲間たちとともに、この世界を旅していくことになる。そしてダンジョンにたどり着くと、スゴロクバトルがスタートするのだ。そのルールはいたって簡単で、ルーレットを回し、出た目の数だけマスを移動。そして最初にゴールしたパーティが「魔宝」を入手できるのだ。しかしゴールまでの道のりは超険しい！　途中にはトラップがいっぱいだし、ライバルのカイルやレミットたちも戦いを挑んでくるのだ。キミは無事にゴールできるかな？



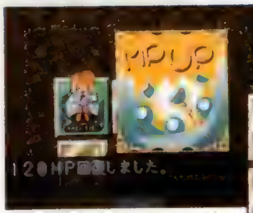
◀ついに最初のダンジョンに到着　ほぼ同時にライバルたちも集まってくる！　いよいよスゴロクバトルのスタートだ

ダンジョンに到着! スゴロクバトルのスタートだ

▲ダンジョン内ではリーダーキャラだけが表示されるぞ。順番にルーレットを回して進んでいくのだ。

ゴールまでには様々なトラップがいっぱい!

ゴールまで続くマスには、様々なトラップが仕掛けられている。それらのトラップは、マスに止まると発動するようになっているぞ。大部分のトラップは「ルーレットを回して出た目の分だけ○○が増える、または減る」というだもの。○○にはお金やＭＰ（マジックポイント）といった要素が入る。また、中にはモンスターが出現するマスもあったりと、かなり趣向が凝らしてある。たとえトップに立っていても最後の最後まで気が抜けないのだ。



◀ルーレットで出た目で、回復するＭＰの量が決定！　ＭＰは魔法を使うのに必要なので、多いほどグーだ

▶もちろんライバルたちだってトラップに引っかかる。止まったマスに応じて、いろいろなことが起こるぞ。悪いことが起こるように祈れ!?

ライバルたちとの戦いも…

レミットとカイルの２人のライバルのパーティを追い抜いたり、同じマスに止まったりすると戦闘することができる（もちろん戦闘をしなくても可）。そして戦闘に勝つとお金を奪い、さらにライバルを１回休みの状態にすることができるのだ。もちろん負けてしまえば自分のパーティが１回休みになってしまうから、無闇に戦うのはよくない。だが、これは自分の順番でのことで、ライバルから戦いを挑まれると問答無用で戦闘になるのだ！　こうなったら戦うしかないから覚悟を決めよう。肝心の戦闘シーンに関してはもう少し待っててね。

▲勝てば有利になるが、負ければ圧倒的に不利！　よく考えよう。

魔族
カイル・イシュバーン

戦闘シーンはこうご期待!!

©1996 Media Works Inc.　※画面は開発中のものです。

た3つの情報を大公開!

エターナルメロディ

ETERNAL MELODY

スゴロク形式のダンジョンや各キャラのイベント、さらにお金の役割など、いままで謎に包まれていた部分を一挙大公開！　さらにインターネットや予約キャンペーンに関する情報もバッチリ紹介しちゃうぞ。今回の記事も見逃すな！

マリエーナ王国第3王女
レミット・マリエーナ

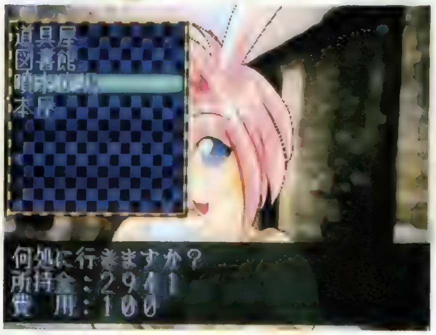
各キャラごとにイベントが盛りだくさん!

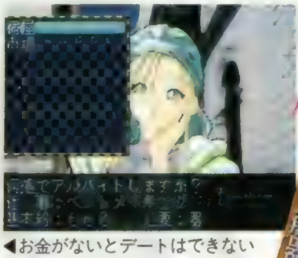
ここではいままで未公開だった待望のイベントシーンについて紹介しちゃおう。主なイベントは「魔宝」のあるダンジョンを目指して街から街へと移動する間に起こるぞ。このイベントでは女の子たちの隠れた素顔がのぞけると同時に、仲よくなる絶好のチャンスでもあるのだ！　うまく話を進められれば相性もアップするし、それだけラブラブなエンディングに近づけるから気合を入れてがんばろう。しかし当然のことながら、イベントが起こるのは仲間にした女の子たちだけ！　1回のプレイで仲間にできるのは3人なので、何度も楽しめるぞ。

◀エピソードの舞台は森や湖など、街以外のことが多いらしい。クラッときちゃうイベントもあるぞ。

アルバイトをしてお金をかせごう

なんとこのゲームではキャラを育成するにも、女の子とデートするにもお金が必要！　やっぱりどこの世界でも、お金は大事なのだ。その大事なお金はどうやって入手するかというと、当然自分で働いて稼ぐことになる。目的地のダンジョンにたどり着くまでには、いくつか街を通過するので、そこで一生懸命アルバイトをするのだ。また街ではデートもできる。デートをすれば女の子と楽しい1日を過ごすことができるし、相性アップも間違いナシ！　しかし残酷なことに、街ではどちらか1つしか行動できない。う〜ん、ここはかなり迷うところだね。

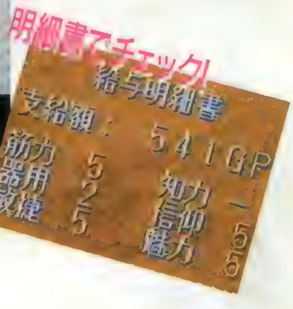




◀お金がないとデートはできないので注意しよう。また、行く場所によって金額が違うのだが、やっぱり高い場所のほうが喜ばれるのかな？

◀▼アルバイトはパートナーと職業を選んで実行。お金が貰えるだけでなく能力もアップする。

明細書でチェック!



おまけ情報!

インターネットに注目!

この『エターナルメロディ』の情報がもっと知りたいという人は、メディアワークスのホームページをのぞいてみよう。新情報コーナー、キャラクターコンテスト、ユーザーから来たメールを掲載するなど企画満載！　アドレスはhttp：//www.mediaworks.co.jp/だ。

予約キャンペーン実施中!!

期間は9月1日〜9月30日までで、この間にプレイステーションの取り扱い店で、このPS版『エターナルメロディ』を予約すると、なんとその場でメモリーカード用のシールがもらえちゃうのだ。このシールは登場キャラたちがド〜ンと描かれている特製品！　ほかでは絶対に手に入れることができないから、ファンなら絶対にゲットするしかないぞ。なお、数には限りがあるので、予約はお早めに！

▼コレが特製シールだ。早めに予約して、バッチリ入手しちゃおう。

毎回大好評の月イチ連載コーナー!!

第3回

ノンストップ！ Non stop! ときめきメモリアル

今回お送りする内容は、イベントキャラバンレポート、SS版情報、央華封神アフレコレポート、CD新着情報など。そしてみんなのラブコールに応えて、菅原祥子さんのインタビューを掲載！　また、他では真似できない超レアグッズのプレゼントまで用意しているぞ。ページ下の「はみだしメモリアル」にも注目せよ！

▲炎天下にもかかわらず、ものすごい数のファンが詰めかけた。公会堂前の公園の敷地すべてが、ファンで埋め尽くされていたぞ

全国イベントキャラバン'96夏エキサ

7/27 東京・豊島公会堂

全国10カ所に渡るキャラバンの幕開けとなる東京公演は、初日ということもあって立ち見が出るほどの大盛況ぶり。開演5分前には鏡さんの前説が流れ、「ね、みんな？」「はい、鏡さん！」の掛け合いで出だしからスパーク！この日の出演者は丹下桜さん、金月真美さん、川口雅代さん、長沢ゆりかさん、栗林みえちゃんの5人。熱狂したファンが記念撮影で舞台に押し寄せるハプニングもあった。このイベントのために帰国した川口さんは、イベント初挑戦と思えないほどのパワーで会場を圧倒。同じく初登場のみえちゃんはとても緊張してしまったようだが、それが逆にみえちゃんファンを増やしたという噂も。「月刊」で帰ってきた丹下さんも終始ニコニコ。金月さんとゆり姉の新曲は、まるでコンサートのような雰囲気になっていたぞ。トークあり、歌あり、ゲームありと盛りだくさんな90分間。時間がたつのも忘れるほど大いに盛り上がった。

◀3度目のイベントキャラバンだけあって、出演者の息もピッタリ。待ちに待ったこの日だけに、会場全体がハイテンションに！

メリーマリリン

▲すっかり場慣れした感のある金月さん

ダンシング・マッシィ

▼セクシーな衣装と歌の振り付けでファン悩殺！

イベント進行表

前説　鏡魅羅（五十嵐麗）

オープニング　「もっと！モット！ときめき」

金月真美さんの歌から華やかにスタート。ここで出演者全員の挨拶と恒例の記念撮影が行われた。

みえのサターンインフォメーション

'96ときめきティーンズの栗林みえちゃんが、そっと教えるSS版「ときめき」の裏情報。

歌　「恋はほどほどに」川口雅代

丹下桜のラジオトーク

ラジオトーク同様に、会場のアンケートに答える丹下桜さんオンリーのおしゃべりコーナー。

歌　「恋のシーソーゲーム」栗林みえ

片桐彩子のEnglish英語

会場を2分して代表を選び、英単語を使った連想ゲームで対決。もちろん川口雅代さんが進行役。

歌　「あしたいろのベンチ」丹下桜

きらめき高校ガイダンス

「月刊ときめきメモリアル」に対するお便り募集のお知らせ。ここで略称は「つきメモ」と決まる。

歌　「愛が永遠（とき）を止めていく」長沢ゆりか

ゲームコーナー　ちょっと！ときめきメモリアル

出演者とデートをするという仮定をしての、3択勝ち残りゲーム。勝者にはサイン入りポスターが。

歌　「夏に、まだ少し…」金月真美

エンディング

あなたのハートに…ときめきLOVE!!

▲緊張のあまりカチカチになってしまったみえちゃんを、丹下さんがナイスフォロー。優しいお姉さんぶりを発揮していたぞ

ノンストップ！ Non stop! はみだしメモリアル　Vol.25の川口雅代さんのお婿さん募集ダイナマイトキャンペーンは引き続き継続中！　8月15日のイベントで光栄にも本誌が指名されたので、ここでも受け付けます。本気でお婿さんになりたい人は川口さんへの手紙を同封して、電撃PSの梅田宛てに送ってください。手紙は責任を持ってN.Y.の川口さんに送るぞ。

SS版『ときめき』ではこんなこともできるらしいゾ！

ＳＳ版の発売から１カ月以上たって、いろいろなことがわかってきた。ＰＣ版からちょっとしたウラワザはあったけど、ＳＳ版だけにしかないものをピックアップ！　ここに載せたもの以外にもたくさんあるから、ＳＳ版を持っている人はいろいろ試してみよう。

★ゲーム開始時のメッセージが変わる

セーブデータをロードしたとき、女の子のメッセージが聴けるよね。ときめき状態だと内容が変わり、さらにＳＳ版では本体の内蔵時計でも変化するのだ。

内蔵時計による変化
- ●セーブから１カ月以上
- ●セーブから６カ月以上
- ●主人公の誕生日
- ●お正月（１月１日）
- ●深夜（2:00～4:59）

★カラオケで歌える曲が６曲に増える

カラオケボックスに行ったとき、コナミコマンドでカラオケモードにできる。さらにコナミコマンドで、歌う曲が６曲に増やせるぞ。

★マスコットが２つ追加される

好雄

外井

ＳＳ版ではマスコットが２つ増え、好雄と外井が加わった。上田祐司さんのファンは２つともゲットするように(笑)。

★館林見晴に会えるチャンスが増加

ＳＳ版は他機種版とは比較にならないほど館林に会える。一定条件が揃うとランダムで文化祭、修学旅行、フォークダンス、クリスマス、初詣、バレンタインなどに登場するのだ。また、ＣＣＡ－ＢＢＣＡで館林に電話することもできる。これはオイシイぞ。

★バレンタインに伊集院が……

イベントでみえちゃんが教えてくれた情報がコレ。２月14日に伊集院の新イベントが発生するというものだ。伊集院に何度も電話すると……いいかもね。

イティングレポート

▲会場参加ゲームの賞品がこのサイン入りポスター。うらやましいよね

▶詩織ちゃんと片桐さんの声による、ＳＳ版に対するおしゃべりシーン。

熱唱！ゆり姉

▲さらに磨きのかかったボーカルがカッコイイ。

ゴキゲン桜ちゃん

▼「ただいま！」と両手を広げ、本当に嬉しそう。

イベントで見つけた熱い人々をキャッチ！

イベントには「もっと！～」再開嘆願の横断幕を広げたり、コスプレ（女装もいたのだ！）をしていたりと会場を賑わしたファンがたくさん。中でも外井の格好をした人は丹下さんに呼ばれ人気者になっていたぞ。終了後、紐緒さんのコスプレをしたおたっきー佐々木さんも加わり、この通り！

「央華封神」ラジオ&CDドラマのアフレコ現場に潜入取材!!

東海ラジオで放送中の「央華封神」収録スタジオにお邪魔して、アフレコを取材してきたぞ。次々とキャラに命を吹き込む現場は、緊張感と熱気に溢れまさに別世界。金月さんは好奇心旺盛でおてんばな星晶を、上田さんは快活で男らしい飛翔を、力を込めて好演していた。スタッフ大満足の仕上がりをみんなも聴いてほしい。このドラマはＣＤになって10月23日に東芝ＥＭＩから発売される。また早くも冬にはラジオ放送の第２弾も予定されているぞ。

▲メインキャストはこの７人。左から順に、三木眞一郎さん、吉田古奈美さん、上田祐司さん、金月真美さん、折笠愛さん、青野武さん、井上和彦さん。豪華メンバーが一堂に会した。

●来星晶役 金月真美さん

「叫ぶのが多くて楽しかったです。祐ちゃんも出てますし、ときめきファンにも聴いてほしいです」とは金月さんの談。

●遙飛翔役 上田祐司さん

「筋肉です！（笑）」と一言だけ感想を語った上田さん。どのへんが"筋肉"なのか、ＣＤを聴いて確かめてみよう。

主題歌を歌うのはもちろんマミリン

ＣＤには、おまけドラマと金月真美さんが歌う「央華封神」の主題歌も収録。「シャワーを浴びたい」というタイトルの主題歌は、ミディアムテンポの小気味良い曲で、金月さんもお気に入りとのこと。とても可愛らしく歌い上げ、新たな魅力が開花した感じだ。

Non stop! はみだしメモリアル よしきくりんさんが９月７～８日、としまえんで開催される「とし博 '96」のコミックサミットに出演するぞ。モンキーパンチ、松本零士、いがらしゆみこ、ちばてつやなど有名マンガ家が登場するトークショーの司会を担当する。お問い合わせ先は、とし博事務局（0120-104-894）まで。

『ときめきメモリアル』コーナー恒例企画

菅原祥子
インタビューinホリデイ

電撃PSに再びさっちゃんがやってきた！　今回は"休日"をイメージして構成してみたぞ。太陽の光が溢れている公園で、さっちゃんとほのぼのとした雰囲気を一緒に過ごしている気分で読んでね。そして公園といえば、なんてったって"お弁当"でしょ？　ちゃんと用意してありますよ(笑)。さあ、さっちゃんと一緒にめしあがれ!!

Sachiko Sug

沙希ちゃんと一緒でお料理好きなんです

――菅原祥子さんをお迎えするのは2回目ですが、コーナー化してからは初めてということで、「ノンストップ！ときめきメモリアル」へようこそ！

菅原祥子さん(以下菅原、敬称略)：はい！　お招きいただきましてありがとうございます(笑)。

――以前に本誌でキャラコンを行ったときも虹野さんが1位でしたし、"菅原祥子さんインタビューをもう1度"っていうリクエストも多かったんですよ。

菅原：ホントですか～？　ありがとうございます。またこうやって皆さんの前に出られて嬉しいです。

――この人気をどう思われますか？

菅原：自分のことのように嬉しいです。沙希ちゃんを応援してくれている皆さんのおかげです。でも私自身はとっちらかってるし、沙希ちゃんのようにおしとやかでもないし……うーん、複雑(笑)。

――菅原さんは、虹野さんの人気の秘密はどういうところだと思いますか？

菅原：そうですね。やっぱり、思いやりがあるところとか素直なところだと思います。私もなるべく見習わなきゃな～って思う部分もかなりあります。

――虹野さんとの共通点や似ている点ってありますか？

菅原：お料理！　お料理好きなんですよ、実は。凝った料理はあんまり作らないけど、冷蔵庫の中の物でパパッと作ったり、スーパーで「これ安いから」って買った物で作ったりとか。

――良い奥さんになれそうですね。得意料理は？

菅原：和食だったら何でもOKなんですけど、さっぱり系が好きです。つい一昨日は、暑くてバテちゃうかな～と思ったのでガーリックハンバーグを作りました。ガーリックってちょっと焦がすくらいまで焼くと全然臭わないじゃないですか。だからタマネギと一緒にキツネ色になるまでずーっと炒めて、それでハンバーグを作るんですよ。それなら稽古に行っても仕事に行っても安心かなって。でもやっぱりガーリックを使った物を食べてきちゃってるから、臭うんじゃないかと心配になって「ね、今日なんかくさくない？」なんて聞いちゃうの。「ううん」って言われると「ラッキー！」とか思って……(笑)。だから、夏はどんどんガーリック料理を作ろうかな～と思います。

――では反対に、虹野さんとは違う部分とかギャップを感じる面はありますか？

菅原：あ、沙希ちゃんは応援する方が好きだけど、私はスポーツするの大好きです。

――どんなスポーツが好きですか？

菅原：球技はもう何でも大好きです。バスケットもバレーもテニスもドッヂボールも野球も全部好き。あと走るのも好きですよ。学生の頃、6年間バドミントン部に所属していたので、それで体力があるのかもしれませんね。今はあまり体を動かしてないので、今度『ときめき』のみんなでボーリング大会しようと計画を立ててるんですよ。

――さて『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(以下ぱずるだま)』が9月に発売されるんですが、そのアフレコの様子を聞かせていただけますか？

菅原：「お弁当！」とか、そういう一言のセリフをポンポンと録っていったんです。今までの「ときめき」では感情を優先できたんですけど、『ぱずるだま』は"1秒の中にセリフを入れる感じで"と言われたので、感情を込めながら短いセリフを言わなきゃいけなかったんですよね。

――今までとは違って大変でしたか？

菅原：いえ、大変だったってことはないです。結構大きな声を出すのは好きだから、逆に楽しかったです。私、普段でもゲームするときなんか声が大きいんですよ。自分で大声出そうって思わなくても反射的に出ちゃうの。だからそういう意味でね、思いきり声が出せたので気持ちよかったです。収録が面白くて、すぐ終わってしまったっていう感じでした。

――今このコーナーで『ときめき』の続編のアイデアを募集する企画があるんですけど、菅原さんの続編に対する希望とかはありますか？

菅原：もっといろんな洋服を着た女の子たちが見たいな～と思います。好感度によって服や髪型が替わる、なんてどうかな？　イベントでは、夏休みとかに海外旅行に行けたらいいですよね。あ、月旅行もいいな(笑)。あと、やっぱりキャストは変えないでほしいな。(小さな声で)また呼んでほしいな～、なんてね(笑)。

笑うとハマっちゃう 内緒だけど(笑)

――ところで、CD「月刊ときめきメモリアル（以下月メモ）」が8月から出ましたね。
菅原：はいはい、出ました～！　上田の祐司くんと小野坂さんのコーナーが面白いですよね(笑)。
――「きらめき高校男子更衣室」ですね？
菅原：そう！　「男子更衣室」を録ってる間、私たちは「実況スペシャルサンクス」っていうコーナーのハガキ選びをしてるんですよ。でも、その最中に「男子更衣室」の会話がつい耳に入ってきちゃうんです。それでもう手が止まってしまうくらいみんなで大笑いしちゃって……。これは毎回ゲストが変わるんですよ。「No.2」のときは鉄炮塚さんでした。
――菅原さんがゲストのときが楽しみですね。
菅原：全員出るかどうか、まだわからないんですよ。だからね、私も「男子更衣室」に行くのかな～って今からすごく心配(笑)。
――あれ、心配なんですか？
菅原：だって、小野坂さんと上田くんに何を言われるか……。２人ともいい人なんですけどね(爆笑)。
――そこで一応フォローを入れると……(笑)。さて、ドラマの方のアフレコはどうですか？
菅原：ドラマの方には、沙希ちゃんはあまり出てこないんですよ。ちょこっとだけ出てくるっていう感じだったんです。
――それは寂しいですね。
菅原：〝虹野さんはこうあるべきだ〟という制作の方とかファンの方とかの思い入れが強いから、沙希ちゃんって他のキャラクターよりは特別おかしなこともできないらしいですよ。だからそれもあるのかな～？　よくわからないけど(笑)。ホントはね、「沙希ちゃんも恋したい！」って思って、そういうストーリー書いてほしいなって思うんですけどね。今回はあんまり登場しなくてちょっと寂しいけど、ドラマじゃない部分に出てきますからね。
――「きらめき高校ガイダンス」の担当もしてますしね？
菅原：あ、してますね。実はあれ、アクセントにハマったんですよ。あのときは当日に台本渡されたんですけど、〝ブックレット〟っていう言葉がありますよね。その「ブックレット用に～」とか、〝用〟が付くときと付かないときのアクセントがごっちゃになってしまったんです(笑)。「しっかりしなきゃ！」って思うんですけど、そう思えば思うほど逆のアクセントで言ってしまうんですよ。向こうのブースで小野坂さんと上田くんが笑いながら「しっかりしろよー」とか言ってるんですけど、私はもう焦っちゃって……。「ごめんなさい、ごめんなさい」って謝りながら、３～４テイクくらい繰り返してしまったんですよ。あのときは久しぶりにハマった～(笑)。
――そういうのって１回ハマると抜け出せないんですよね？
菅原：そうなんですよ。それに、１回笑い出すとそれも抜け出せないし。どんなにおかしくても「面白くない」と自分に言い聞かせながら録るんですけど、ホントはすっごくおかしくって……(笑)。他の人のセリフでも、ドラマの中で面白いやりとりがあったりするじゃないですか。スタジオ内で出番を待ってるときに「そのシーンがもうすぐ来る」とか思っちゃうと、もう笑いたくなっちゃうんです。本番中は絶対笑っちゃいけないから、なるべく「おかしくない、おかしくない」って思いながら見ないようにするんですよ。そうじゃないとハマっちゃうんです。
――笑い上戸なんですか？
菅原：うん、笑うとハマっちゃいます。だから笑わないように、誰にも笑いそうなことを気付かれないように黙って抑えてます(笑)。
――あと「月メモ」では、虹野さんのお料理コーナーもできるんですよね？
菅原：そうみたいですね～。収録はまだなんですけど、どんなコーナーになるのかすっごく楽しみ。CDになったら、ぜひぜひ聴いてみて下さい。
――話は変わりますが、何年も『ときめき』のアフレコを続けてきた中で苦労した点はありましたか？
菅原：元気良すぎちゃうと朝日奈さんと同じになっちゃう可能性があったんですよ。だから、応援のイベントとかもただ〝元気、元気！〟っていうふうにならないようにしたところですね。
――ちょっと抑えて演じたんですか？
菅原：ほんの気持ち程度抑えました。私、抑えることが必要らしいです(笑)。フリートークとかは、抑えないですごく高いテンションでしゃべってしまうから、もうボロボロじゃないですか。「あ～またこんなふうに話してしまった」っていつも反省するんですよ。私のフリートークを聴いて、沙希ちゃんのファンをやめた人もいる……かもしれない(笑)。
――そのフリートークも魅力らしいですが……。
菅原：ホントですか？　〝虹野さん命〟の人は、私のとっちらかったフリートークを聴くと「僕の虹野さんはこうじゃない」ってガッカリしちゃうかな～っと心配してたんです。でも最近は、あまり心配せずにいろんなことを言えるようになってきましたね。きらめき高校投書箱で鍛えられましたから(爆笑)。

◀▲どんなときでも茶目っ気たっぷりに振る舞う元気いっぱいなさっちゃん。撮影中には「証券会社のＯＬをやってたこともあったんですよ」という爆弾発言も飛び出した！

特別メニュー　菅原祥子VS虹野沙希 W(ダブル)さっちゃん比較

同じ〝さっちゃん〟同士ということで、２人の比較を試みることにした。すると意外にも、同じ部分が多かったのだ。似ているのは名前だけじゃなかった、という事実にはちょっと驚きだ。

ちなみに比較対象外だったが、菅原さんの好きな物はとうもろこしなんだとか。

菅原祥子		虹野沙希
12月12日	誕生日	1月13日
射手座　O型	星座・血液型	山羊座　A型
156cm	身長	156cm
料理	趣味	料理
球技なら何でも	好きなスポーツ	野球、サッカー
洋楽ポップス	好きな音楽	ロック
アクション	好きな映画	アクション
思いやりのある人	好きな男性のタイプ	根性で頑張る人

風邪を引いてたけど根性で乗り切ったよ!

──アフレコをやってるときに、ハプニングなどのエピソードはありましたか?
菅原：あ、『プライベートコレクション』の収録のときに、私すごい風邪を引いてしまったんですよ。台本に書かれているセリフをポンポンと読み上げていくんですけど、ずーっと長く続けてるとだんだん声がかすれてきてＮＧになっちゃうんです。沙希ちゃんのキャラクターって〝元気〟っていうイメージだから、かすれてしまうと違うキャラクターになっちゃうんですよね。そのときは５本のうちの２本はＮＧになっちゃうという状態までなってしまって……。もうスタッフの方たちも心配して下さって、お水を飲みながら録ったんです。
──そうだったんですか。いやぁ、全然気が付きませんでしたよ。
菅原：よーく聴くと最後の言葉尻だけかすれてる部分があるかもしれないですけど、そこはもう、絶対わからないように気を付けて録ったので大丈夫だと思いますよ。このときはフリートークがなかったんですよね。だからフォローもできないし、「甘えちゃいけない！」って自分を奮い立たせながら収録したんですよ。
──やっぱりそこがプロ意識ですね。
菅原：ホントは「うわ～っ」と落ち込んでしまいたいときもあるんですよ、こんな私でも。でも、「私の声を聴いて元気になってくれたりする人もいるかもしれないんだ」って思ったりとか、ファンレターを読んで「あーこんなに応援してくれてるんだ」って思うと、「頑張ろう！」ってだんだん元気になれるんですよ。だから、ファンのみんなの前で落ち込んだ姿は見せたくないと思って、〝根性〟で頑張りました(笑)。
──大変だったんですね。

Sachiko Sugawara

菅原：ちょっとだけ(笑)。それよりもスタッフの方に申し訳ない気持ちが大きかったですね。前々から何度も何度もお家で練習してから臨んだので、感情の込め方とかセリフ回しはディレクターの方もＯＫだって言って下さったんですよ。でもやっぱり決められた時間内でやらなきゃいけないから……。
──特に声のお仕事の方は喉を痛めるとツライですよね。
菅原：今までは私、けっこう熱とか出ても声はつぶれたことなかったんですけど、そのときたまたま喉にきてしまったんです。それ以来、どういうときでも自分の体を大切にするようになりました。今までは放っておいたけど、常に声をいい状態に保たないといけない、と気を使うようになったんです。
──さて、現在の『ときめき』以外のご活動を教えていただけますか?
菅原：はい。えーと、今ラジオの方をやってるんです。福井放送の土曜日、23:40～24:00まで「祥子のちょっとＣＨＡＴ ＣＨＡＴ」という番組のパーソナリティをやらせていただいてます。ゲーム関係では、ＰＳの「ありす インサイバーランド」で今井由香ちゃんっていう役を演じています。主人公ありすの１学年下の後輩で、ありすを「先輩！」って慕ってる役なんですよ。それからＰＣ－ＦＸの「続・初恋物語」で小日向智美ちゃんっていう、のーんびりした女の子の役を演じました。もう「探して！」って思うくらいのちょこっとした役なんですけど、あるイベントをすると登場するシーンがあるんですよ。あとＰＣ－ＦＸの「ブルーブレイカー」にも、レベルアップ天使とサブキャラのレッカっていうクールな女の子の２役でちょっとだけ出てます。
──舞台の方は何かご予定は?
菅原：９月12日～16日まで、劇団あかぺら倶楽部の「陽気な幽霊」というお芝居にエルビラという女の子の役で出ます。ウチの妹は〝エルビー〟と呼んでいますけど(笑)。大塚の萬スタジオで公演しますので、もし良かったら皆さん観に来て下さいね。(下のはみだし参照)
──今後の予定はその舞台が中心ですか?
菅原：そうですね。それと現在は、アニメやゲームなどのオーディション関係もちょこっとずつ受けているので、そのうち何かの作品に出られるかもしれないですね。
──今後挑戦してみたいことはありますか?
菅原：オリジナルビデオにも出演したいな～と思ってます。今のお仕事を「もっともっと！」って感じで頑張って、いろいろな作品のキャラクターに命を与えたいですね。
──では最後に、ファンの皆さんへのメッセージをお願いします。
菅原：『ときめき』は、いろんな形でまだまだ続くと思います。やっぱりみんなが応援してくれているからだと、私は感じています。これからも、いつまでも見守ってて下さい。私ももっともっと頑張ります。そして『ときめき』以外でもいろんな分野で活躍するように頑張っている最中なので、皆さんぜひ応援して下さい！

ずっと見守って下さいネ!

【菅原さん舞台詳細】タイトル：「陽気な幽霊」　場所：東京大塚・萬スタジオ　日時：９月12、13日19:00開演／14、15日13:00、18:00開演／16日14:00開演料金(全席指定)：前売¥2,800／当日¥3,000　前売受付：チケットぴあ03-5237-9988　お問い合わせ：劇団あかぺら倶楽部03-3950-7045(受付時間18:30～21:30)

『ときめき2(仮)』応援団

今のところハガキが少なくてちょっと寂しいです。その中でもいろいろな意見が来ているので、紹介していくぞ。

●キャラ総とっかえしてほしいな。愛知県　ＴＡＫＥさん他

●ＣＤドラマのキャラをを新キャラで出してほしい。静岡県ときっきちさん他

●転校生が来たりしてほしい。北海道　寺嶋恒裕さん他

キャラについては、総替え派と新キャラ派にほとんど二分している状態だ。登場パターンとして転校生っていうのはイイね。改善案ではキャラの服装や髪型の変化、デートスポットの増加などの希望が多いようだ。

その他、面白いアイデアも届いているので下に紹介しよう。

●全部の女の子からヒロインを選べるというのはどうでしょう。広島県　鎌田浩司さん

●フリートークに声優さんの映像を。香川県　川田良介さん他

●女の子の服のデザインを募集してくれるといいな。兵庫県香林類さん

●いっそのことＲＰＧで作って。京都府　野田さん他

▲京都府　紫狼さん：そのタックルは痛そう（笑）。

▼神奈川県　小田秀人さん：２人で誕生日……ポ。

▲福岡県　渡辺悦子さん：個人的だってＯＫさ！

おハガキ大募集！ 続編への熱い想いやアイデアなど、官製ハガキに書いてどんどん送って下さい。イラストも大歓迎。皆さんの熱意だけが頼りです！

【あて先】〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８　東京YWCA会館
電撃プレイステーション編集部　「ときめき２（仮）」応援団係

きらめき情報局

NEWS 詩織が歌手デビュー!?

イベントキャラバンや東京ゲームショウに行った人は知ってると思うけど、藤崎詩織がゲームから抜け出して歌手デビューするというのだ。きらめき高校のアイドルが現実にバーチャルアイドルとしてデビューするとはちょっとビックリだよね。声と歌はもちろん金月真美さんで、ＣＤは秋発売に向けて制作中。これに伴い、詩織のファンクラブも設立されるとのこと。詩織のフォント（文字書体）も作る予定らしい。また新しい情報が入り次第、続報をお伝えするぞ。

CD ときめき関連最新リリース

●愛が永遠(とき)を止めてゆく／長沢ゆりか

ゆり姉の待望の３rdシングルは、ハードな力強いナンバー。カッコいい歌声に惚れ直すこと間違いなし！

◀発売中（８月21日発売）／￥1,000（税込）／キングレコード　ＣＷ：降りしきる雨は蒼く

●ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクション２

キャラ総出演のボーカルベストアルバム第２弾。金月さん、川口さんらの新曲３曲を含む全19曲収録の贅沢な２枚組だ。初回限定はピクチャーＣＤ仕様。

◀発売中（８月21日発売）／￥3,500（２枚組、税込）／キングレコード

●月刊ときめきメモリアル　No.２

ファンクラブ会報を目指す新番組ＣＤの２作目。ラジオトーク、ドラマ、男子更衣室などの恒例コーナーをはじめ、新曲イメージソング２曲も収録される。

◀９月５日発売／￥2,200（税込）／キングレコード

●今後の発売スケジュール（価格は税込）

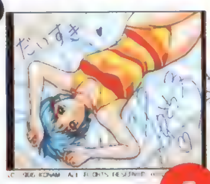
もっと恋をしよう/金月真美	９月21日発売予定	￥1,000
月刊ときめきメモリアル No.３	10月１日発売予定	￥2,200

PRESENT プレミアムグッズ大サービス！

今回も、電撃ＰＳだけの超レアなアイテムを用意したぞ。まずは、アフレコ取材で入手した「央華封神」ラジオ＆ＣＤドラマの台本を、金月真美さんと上田祐司さんのサイン入りで５名にプレゼント。そして、今回インタビューした菅原祥子さんの直筆サイン入り画面写真を合わせて10名に。さらに、撮影で使用したランチボックスに菅原さんの直筆サインを入れて１名にプレゼント。またP.147ページではＰＳ版のサイン入り限定版もプレゼントしているぞ！

金月真美さん＆上田祐司さん直筆サイン入り台本　５名

Ⓐ



各５名

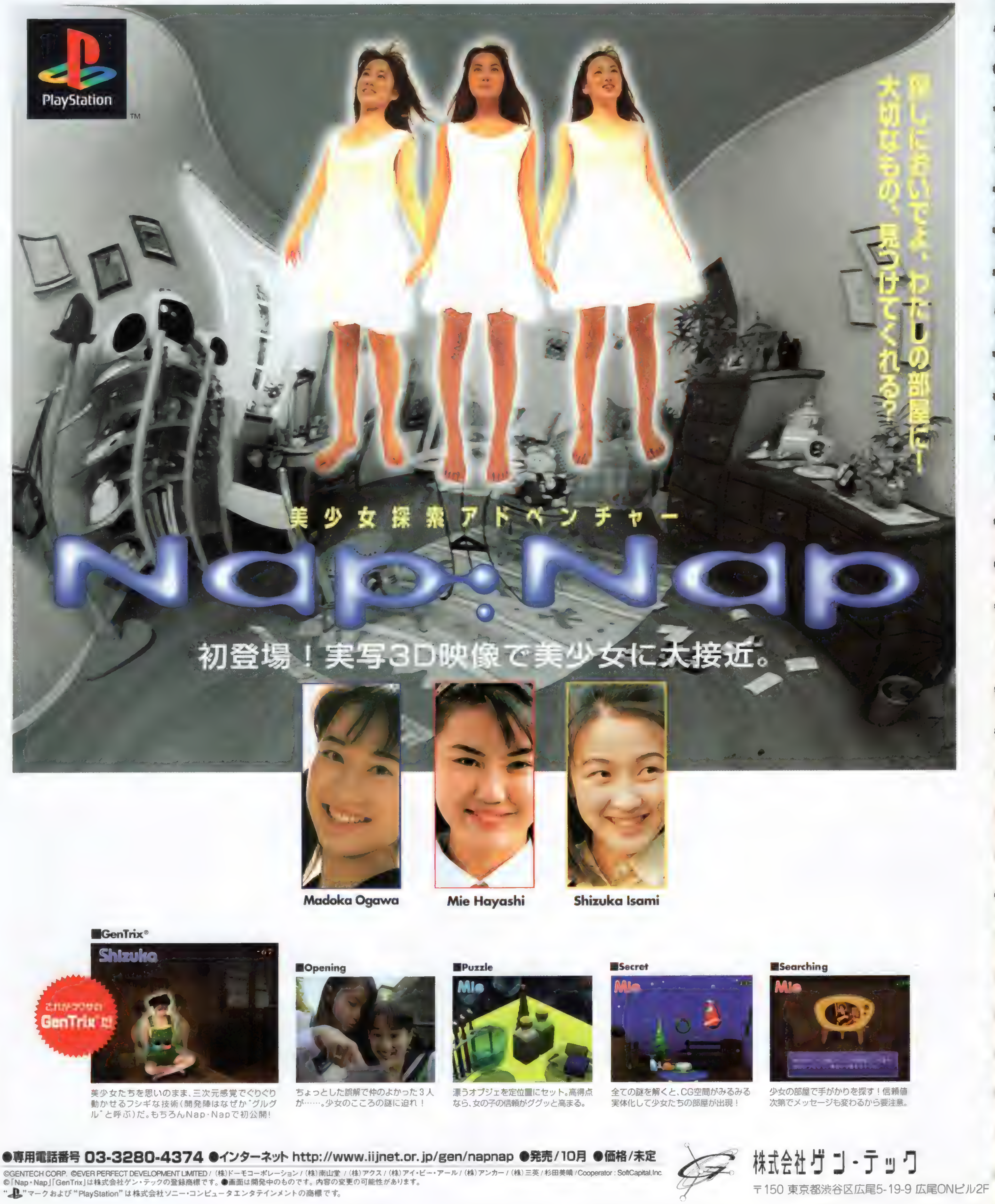
Ⓑ

菅原祥子さん直筆サイン入り画面写真

菅原祥子さんサイン入り撮影に使用したランチボックス　１名

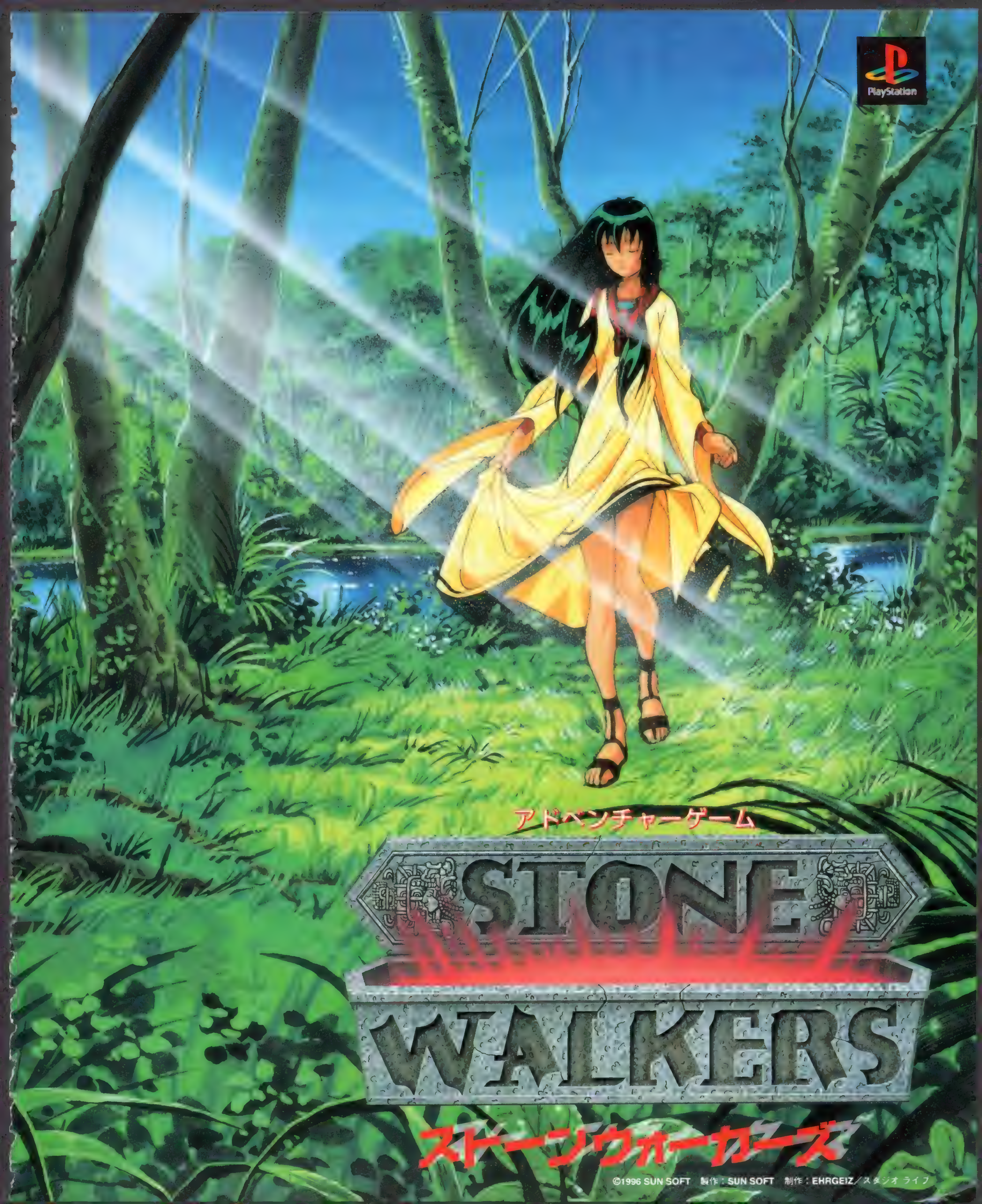
応募方法　P147 のプレゼントページを見て欲しい賞品の番号をチェックし、応募のきまりにしたがって付属のアンケートハガキで応募して下さい。何冊も買うような無理はしないでね。

Non stop! はみだしメモリアル　このコーナーでは「きらめき質問箱」を開設する予定です。「ときめき」のゲームに関する質問、コナミに対する質問、声優さんに関する質問などに答えていくぞ。ハガキに質問を書いて、このコーナーの「きらめき質問箱」係宛てに送ってくれ。なお、電話での質問は受け付けませんので、あしからず。


PlayStation
探しにおいでよ、わたしの部屋に！
大切なもの、見つけてくれる？
美少女探索アドベンチャー
Nap・Nap
初登場！実写3D映像で美少女に大接近。
Madoka Ogawa
Mie Hayashi
Shizuka Isami
■GenTrix®
Shizuka
これがウワサのGenTrixだ
美少女たちを思いのまま、三次元感覚でぐりぐり動かせるフシギな技術（開発陣はなぜか"グルグル"と呼ぶ）だ。もちろんNap・Napで初公開！
■Opening
ちょっとした誤解で仲のよかった３人が……。少女のこころの謎に迫れ！
■Puzzle
Mie
漂うオブジェを定位置にセット。高得点なら、女の子の信頼がググッと高まる。
■Secret
Mie
全ての謎を解くと、CG空間がみるみる実体化して少女たちの部屋が出現！
■Searching
Mie
少女の部屋で手がかりを探す！信頼値次第でメッセージも変わるから要注意。
●専用電話番号 03-3280-4374 ●インターネット http://www.iijnet.or.jp/gen/napnap ●発売/10月 ●価格/未定
©GENTECH CORP. ©EVER PERFECT DEVELOPMENT LIMITED / (株)ドーモコーポレーション / (株)南山堂 / (株)アクス / (株)アイ・ビー・アール / (株)アンカー / (株)三英 / 杉田美晴 / Cooperator : SoftCapital,Inc.
©「Nap・Nap」「GenTrix」は株式会社ゲン・テックの登録商標です。●画面は開発中のものです。内容の変更の可能性があります。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社ゲン・テック
〒150 東京都渋谷区広尾5-19-9 広尾ONビル2F

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30
宇都宮出張所/〒321 宇都宮市中央2-5-12
静岡出張所/〒420 静岡市吉野町2-12
宮崎出張所/〒880 宮崎市老松1-4-35
京都出張所/〒602 京都市上京区堀川通上立売上ル竹園町586
●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル0120-086-573
営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)10:30~17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

9月20日発売予定！
定価 5,800円（税別）
失われた文明マヤ。
古の扉が開かれる時、伝説もまた甦る。
高度な天文知識を持ち、独特の文化を築いたマヤの人々は、一方で生けにえを捧げる、残酷な習慣をあわせ持っていた。だが、その文明も、今では密林の奥深くへと埋もれている。
キャスト
ランディ　田中　秀幸
クリス　横山　智佐
ちひろ　小森　まなみ
梨花　八木田　真樹
カハ・バルマ　熊谷　ニーナ
〜他〜
お申し込みください。
SUNSOFT
サン電子株式会社　〒460 愛知県名古屋市中区栄3-13-20 栄センタービル4F　TEL.(052) 252-2241


PlayStation
アドベンチャーゲーム
STONE
WALKERS
ストーンウォーカーズ
©1996 SUN SOFT　製作：SUN SOFT　制作：EHRGEIZ／スタジオ ライフ

新作●ソフトステーション Soft Station

VOL.29

長いようで短かった夏休み。PSソフトばっかりやってた人は、今度は秋の夜長ですね。やっぱりPSソフトばっかりプレイすることにしてください。そんなキミに贈る、新作ソフトステーション。残暑お見舞い代わりの最新情報満載なのだ。

DESERTED ISLAND
デザート アイランド

前人未到の無人島を舞台に繰り広げられる、ヴァーチャルサバイバルシミュレーションが登場!

ジャンル	SLG	価格	¥5,800予定
メーカー	KSS	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	11月予定		

太平洋に浮かぶ謎の孤島、頼れるモノは己の力のみ…。

森に木霊(こだま)する獣の声、静かな風や水の音。自然をリアルに体験できるサバイバルシミュレーションゲームが登場するぞ。舞台は20世紀初頭に発見された無人島。プレイヤーは自国を代表する探検隊となって島の隅々まで探索して、島に秘められた〝謎〟を解きあかすのだ。このゲームで選べる国は4カ国。探検隊の特徴は、選んだ国によって異なるぞ。イギリスを標準として、装備は貧弱だが能力の高い日本、アメリカは豊富な物資、ドイツなら妖しいアイテムを持っているのだ。探検の過程はもちろん、国ごとに目的が異なるから結末も様々なのだ。

探索

▲探索隊は人間だけとは限らない。嗅覚の鋭い犬も立派なメンバーなのだ。限られた要員で全力を尽くして、島の探索にとりかかれ。

発見

▲発見された新種の生物。彼らは独自の進化を遂げたようだ。

上陸

◀様々な思惑を秘めて、島の探索が始まる。ある者は名誉、またある者は領土のため。

A.D.1906

△一隻の貨物船の遭難によって発見された無人島。まだ、この島の真の姿を知る者はいない…。

謎を秘めた無人島

自分だけの博物誌を作ろう

ゲーム進行のメインとなるのが島の探索だ。探索によって発見された新種の動植物は〝博物誌〟に記録され、さらに発見の功績として隊員の能力値が上がる。空腹や疲労に気をつけながら奥地へと踏み込み、博物誌を充実させよう。この博物誌が完成したとき、島の謎が解き明かされる？

▲探索中に見たこともない生物と遭遇。とりあえず観察を始める。

▶こうして発見された動物は、博物誌の新たな1ページを飾る。その名も〝力士大とかげ〟だ。

 ©KSS

DIARY(仮)

ダイアリー

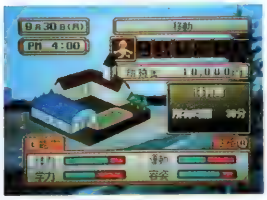
女の子との交換日記を通して恋を育む純愛ラブストーリー ノスタルジックな恋の手法があの胸のドキドキを甦らせる!

ジャンル	育成SLG	価格	未定
メーカー	ネクサスインターラクト	対応周辺機器	未定
発売日	12月上旬予定		

文字で気持ちを伝える3カ月間の淡い恋物語

「DIARY(仮)」は、タイトル通り交換日記がお互いの想いを伝え合うアイテムとなる学園恋愛SLGだ。プレイヤーは高校2年生の男の子となり、3人の女の子のうち1人と交換日記を始める。そして、10月1日から12月24日までの85日間で、日記のやりとりや学校のイベント、デートなどを通して交流を深めていくのだ。交換日記という甘いシチュエーションは初恋のような純粋なときめきを思い出させてくれる。

▲はにかんだ表情でデートの相談。この後の選択肢をどう答えるかで感情度が変化するぞ。



◀メイン画面の6つのコマンドで、主人公の1日の行動を決定するのだ。

◀アルバイトでお金を稼ぐこともできるぞ。女の子に贈り物をしちゃおう。

▶学校が舞台だけに行事イベントもたくさんある。こういったイベントでの行動は女の子にアピールするチャンス

交換日記が恋のカギ

交換日記の相手は、最初に行われる心理テストのような性格決定イベントの結果によって決まる。そしてゲーム中、その女の子から毎週月曜と木曜に日記が届くようになるのだ。このとき返事を4択で答えるのだが、選択肢によって相手の感情度が大きく上下するだけでなく、ストーリーも分岐していくのだ。

ヒロインはこの3人よ

新任の先生

赤坂真弓

(CV:山口由里子)

みなさんこんにちわ、私があなたの担任になる赤坂真弓です。まだ新任ですけどよろしくね。それじゃあ今日はあなたのヒロインとなる3人の女の子たちにそれぞれ自己紹介をしてもらいましょう。あなたはどの子と交換日記をするのかしら？

8年ぶりに再会した幼なじみ

武蔵野 香

(CV:坂本真綾)

武蔵野香。12月生まれでB型、歳は16歳。[illegible]

主人公を慕う後輩

神谷 高美

(CV:佐藤多美)

先輩こんにちは！　神谷高美です。えーと、10月生まれで15歳、血液型はB型だったかな？　あと、今は先輩に夢中なの！　交換日記よろしくね。

中学時代からの先輩

羽田 みゆき

(CV:宮川美保)

羽田みゆきと申します。11月生まれの18歳AB型。中学校時代は大変お世話になりました。交換日記…ですか？突然言われましても困ってしまいます。

©1996 NEXUS INTERACT ©1996 Dazz

ヒロインドリーム

人間関係って実生活でも大切だよね。このゲームでもそれは同じ。そんな人間関係にスポットを当てて紹介するぞ!

ジャンル	育成SLG	価格	¥6,800
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	9月下旬予定		

このゲームでもっとも重要なのは人間関係なのだ!

占い師さんがディレクターだったらよかったのになあ…

「ヒロインドリーム」に登場するメインキャラは、静とライバルであるヒロイン候補生の4人、さらにそれぞれにディレクターが1人ずつで、なんと計9人にもなるのだ。また、彼女たちは単なるライバルではなく、親密になっていくのも重要なポイントだぞ。なぜならば、他キャラと親密になることによって、参加できるオーディションがあったり、イベントが発生したりするからなのだ。

◀ディレクターたちはライバルでもあり、心強い仲間でもある。彼らとは仲良くしておきたい。

舞木静のディレクターはキミだ!

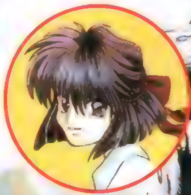
プレイヤーが育てることになるのは舞木静。5人のヒロイン候補生のうち、唯一芸能界でこれまでになんの実績も持っていない女の子なのだ。芸能人としての適性はまだ見えていないのだが、逆に言えば、秘められた可能性は無限大ともいえる。プレイヤーの、ディレクターとしての能力が問われるぞ。

ディレクターってどんな人なんだろう?

◀静はバイトをしたりもする。ディレクターとして静に好意を持たれていれば、なにかプレゼントしてもらえるかも!?

プレイヤーのライバル兼仲間、4人のディレクターたち

源舞由紀のディレクターは…
元見演信

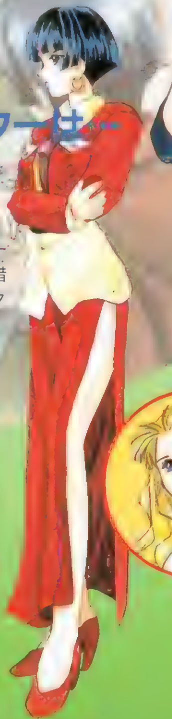


気むずかしくて頑固な舞台演出家。他人に厳しい性格だが、そうなるのは彼が明らかに才能を認めた人物だけ。いい意味で、ライバル意識が高いのだ。

神楽姫子のディレクターは…
鈴無響子

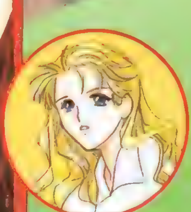
とにかく勝ち気な音楽プロデューサー。過去に何人ものスターを生み出した実績があり、その自信からかプライドも相当に高い。口は非常に悪く、他人のことをボロクソに言うのが得意。だが、実は面倒見がよく、下につく若手からは慕われている。

見和麗のディレクターは…
秋夜 楓



敏腕ファッションデザイナー。一見クールだが、コレと認めた人物にはエールを惜しまない好人物。孤独を好み、ディレクターの中では人づきあいが悪いほうだ。

[illegible]のディレクターは…
名渡画帝



陽気でつきあいやすい映画監督。休日まで自主制作の映画を撮っているほど、映画のことしか考えていない。一見ただのお調子者だが、仕事の腕は一流。

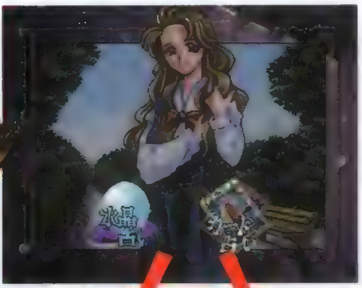
©MAP JAPAN CO.,LTD.

まずは静たちと仲よくなろう!

プレイヤーは静たちに正体を明かすことができない。そのため、彼女たちの前には謎の占い師(!?)として登場することになる。マップ上を移動して彼女たちと出会い、会話を交わして親密になっていこう。また、マップ上には他のディレクターたちも登場する。彼らに会って、さまざまな情報を得たりすることも重要だぞ。

占い

プレイヤーは謎の占い師(笑)なので、静たち候補生を占ってあげることができる。これによって彼女たちとの親密度が上がったり、彼女たちのステータスがアップしたりするぞ。プレイヤーができる占いは2種類。カード占いでは彼女たちの悩みを、水晶占いでは現在の彼女たちの適性を見ることが可能だ。

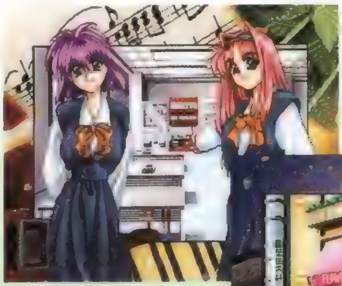


◀会話の流れから占いをすることになったら、2種類の中から占いを選ぶ。ちなみに、占いの種類によって確認できる内容が違うのだ。

▲◀水晶占いをすると親密度が上がり、カード占いをしてアドバイスをすると、ステータスがアップするぞ。

会話

マップ上で他の登場人物と出会ったとき、占いモードに突入しなかった場合は、出会ったキャラたちとセリフ選択による会話をすることになる。この会話の内容によって、イベントが発生したり、アイテムを入手できたりすることもあるぞ。ちなみにまだ知り合っていない候補生たちは、マップ上には登場しない。まずは静に紹介してもらわなくては出会えないのだ。



◀静以外の候補生とは、彼女の紹介で知り合うことになる。占い師としてだけど。

▲静以外の候補生とも会話はできる。話す内容によっては、アイテムを入手できたり、イベントが発生したりもするのだ。

▶街の花屋さん。コレも1つの会話シーンといえる。ちなみにここで花を買えば、静にプレゼントすることができるぞ。

CHECK イベントは楽しいね

このゲームでは、キャラのセリフはすべてしゃべってくれる(テキスト表示はない!)。コレは、特にイベント時にその真価を発揮し、臨場感を増してくれるぞ。しかも、このゲームのイベントは、合計で300以上! さらに、月初めに自動的に起こるものや、マップ移動中に起こるものなど、発生条件、発生時期なども多岐にわたっているのだ。すべてのイベントを見るのはけっこう大変だぞ。

▲アイドル候補生とはいってもそこは女の子、恋に落ちちゃうコトだってもちろんあります。こんなとき、ディレクターとしてはどうします?

BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア

高校生と吸血鬼の2重生活をしながら、お目当ての女の子をモノにするという異色の恋愛SLG。とにかく吸いまくれ!!

ジャンル	シミュレーションロマンス	価格	¥6,800予定
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	10月下旬予定		

一人前の吸血鬼になるために、人間界で修行するのだ!

▲▶吸血鬼に夏の海はミスマッチだけど、楽しいイベントは大歓迎。

表向きはフツーの高校生として生活しながら、夜は吸血鬼の本性をあらわして女の子の血を吸う。そんな、ちょっとキケンでロマンチックな雰囲気のただよう育成ＳＬＧが『いまどきのバンパイア』だ。主人公フェイドは魔界でも最高位の家柄の出身だが、まだ若く吸血鬼としては半人前。人間界における３年間の修行で力をつけるとともに、最上級の血液〝プラチナオーラ〟を持つ乙女を花嫁として魔界に連れ帰ることが彼の目的なのだ。最高位の座を狙ってちょっかいを出してくる魔界の住人や、宿敵のバンパイアハンターなども登場し、ストーリーは大いに盛り上がるぞ。

ターゲットになるのはこの3人!

フェイドの目標となるのが、特殊な生体エネルギー〝プラチナオーラ〟を帯びた血液を持つ、この３人。このうちの１人から合意の上で血を吸わせてもらうのが、ゲームの最終目的なのだ。

川上聖良 ▶牧師の娘で、深窓の令嬢タイプ。

牧村杏奈 ◀身体の弱い、動物好きな少女。

後藤絵里香 ▶発明が趣味の、とっても元気な子。

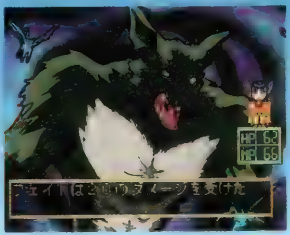
これが『いまどき』の3大要素!!

デート

血を吸うまではガマンガマン

▶うまく会話をして、ハートをつかむ。女の子の家を訪れることもできるのだ。

バトル



強敵現る!

▲夜の街を歩き回っていると、魔界のモンスターに出くわすことも。魔法を使って戦うのだ!

吸血

プラチナオーラの乙女の血は、エンディングまでおあずけなので、それまでの間、育ち盛りの（?）フェイドは、ナンパした女の子を夜のデートに連れ出して血を吸うことになる。うまく吸血できれば能力がアップするぞ。

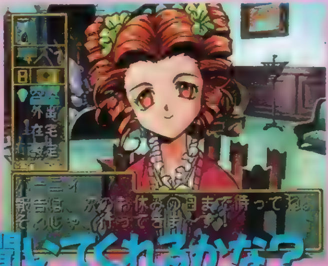
今夜はこの娘の血をいただくのだ♥

▶巧みな話術や、魅了の魔法で女の子をメロメロにしてからいただいちゃおう。

5人の"使い魔"がキミをサポート!

フェイドには、女の子の姿をした５人の使い魔がついている。彼女たちに調査を頼めば、吸血の対象となる女の子たちがナンパできるスポットや、その女の子についての情報を調べてきてくれるぞ。

ちゃんと命令を聞いてくれるかな?



◀▼５人の使い魔にもそれぞれパラメータがあるから、ちゃんと育ててやろう。

※画面はすべて開発中のものです。©ATLUS／アストロビジョン1996

るろうに剣心
明治剣客浪漫譚・維新激闘編

PSのマシンパワーが、神速の伝説剣に挑戦する!? キミは不殺に徹することができるのか、それとも……

ジャンル	3D対戦ACT	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	未定
発売日	11月予定		

キャラクター性とゲーム性の両方を重視した、大迫力の3D格闘!!

原作の高い人気だけでなく、初のゲーム化ということもあって話題を集めている『るろうに剣心』。今さらだが、注目のゲームジャンルは3D対戦格闘だ。キャラ毎の個性や特徴を大切にしながら、その上で対戦格闘ゲームとしてのグレードの高さを追求したこのソフトは「剣心」ファンはもちろん、格闘ファンにも楽しめることうけあいなのだ！

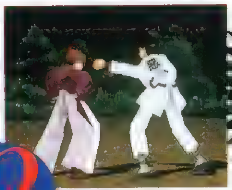
緋村剣心

明治の世を飄々と流れる流浪人（るろうに）だが、その正体は神速の剣技「飛天御剣流」を使う伝説の維新志士。現在は不殺（ころさず）に徹し、逆刃刀を手に戦う。

▲▶超速の太刀筋を見切ることはゲームであっても不可能!? 逆刃でも威力は抜群！

相楽左之助

尊敬していた赤報隊隊長、相楽総三を殺された恨みから、維新志士を憎み続けていたが、剣心たちと出会って過去の鎖を断ち切る。持ち前の怪力と打たれ強さが身上。



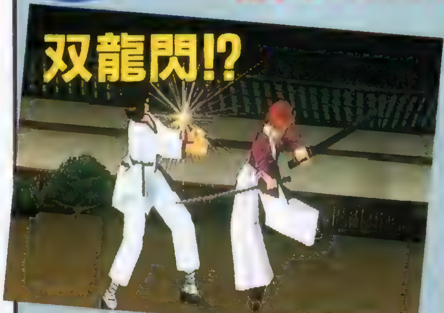
▶ゲームでは斬馬刀を持たない最近の姿、戦法で登場する

CHECK POINT 1
フィールドの変化に注目

下の2枚の写真を見てもらえばわかる通り、このゲームでは、かなり激しく視点が動くようだ。原作やアニメで人気を集めているスピーディーで動きの激しい格闘が、このゲームでも存分に楽しめそうだぞ。さらに、このゲームには刀や槍といった武器を持ったキャラが登場する。それらの武器によって生じる「間合いの緊迫感」を表現することも、視点変更の大きな目的の1つなのではないだろうか。

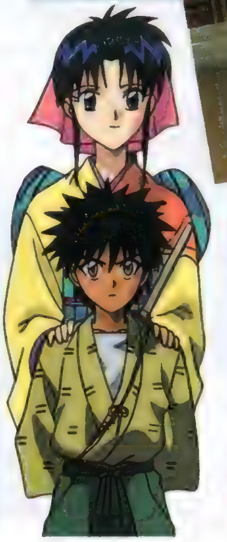
◀神谷道場の中庭と思われるバトルフィールド。▼このように、状況によって視点も変わるのだ。剣心の動きに注目！

CHECK POINT 2
派手なエフェクトで再現される必殺技の数々!



▲少し気になるこの写真。鵜堂刃衛戦で使った「双龍閃」に似ている…？

剣心が使う「飛天御剣流」の奥義など、キャラクターたちの必殺技が、ゲームでどのように表現されるのだろうか？ ファンにとってはそこもまた気になるポイント。原作で登場している奥義の中には左之助の「二重の極み」のような、視覚的に地味になりがちなものもあれば、四之森蒼紫の「回転剣舞七連」のように、特殊で流麗なエフェクトを要するような技もある。それぞれの技の特徴にあった視覚効果を期待しよう。



魅力あふれるキャラクターたちが総出演! 続報から目を離すな!!

今回の記事で格闘シーンが公開できたキャラクターは剣心と左之助だけだったけど、もちろん他にも数多くのキャラクターたちが登場するぞ。それらの続報は発表され次第、順次紹介していくので楽しみに待っていてほしい（大久保卿に注目したい←いないかな？）。

◀こちらはストーリーモード用のセル画。対戦キャラとしても、この2人には出てほしい？

©和月伸宏／集英社・フジテレビ・ソニー ピクチャーズ ©Sony Computer Entertainment Inc.

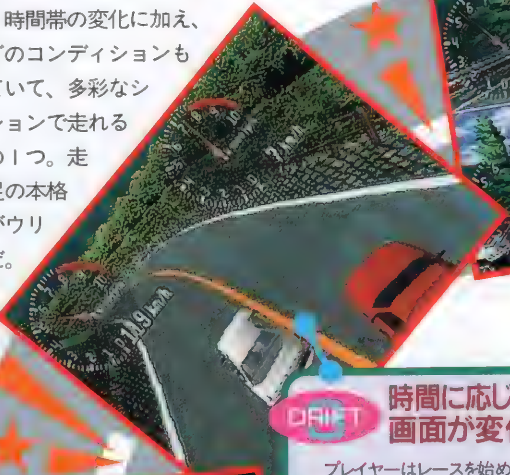
峠MAX 最速ドリフトマスター

ルール無用の熱い走りにこだわった「走り屋」特注のRCGが登場！　目新しいフィーチャーが満載なのだ!!

ジャンル	RCG	価格	¥5.800予定
メーカー	アトラス	対応周辺機器	未定
発売日	11月予定		

実在の峠をモデルにしたコースで超MAX熱い走りを堪能!!

登場するコースのほとんどは〝箱根〟や〝六甲〟など実在の峠をモデルにしたものになっている。これらの超リアルなコースを舞台に、ルールが決められたスポーツレーシングとはひと味もふた味も違ったワイルドでテクニカルなドライブが堪能できるのだ。時間帯の変化に加え、霧や雪などのコンディションも用意されていて、多彩なシチュエーションで走れるのも魅力の１つ。走り屋大満足の本格的な作りがウリのＲＣＧだ。



峠を制するのはキミだ！

DRIFT 1 なんと18台以上のマシンが登場！

ゲームには新旧おりまぜて18台以上のマシンが登場するのだ。どれも峠でのレースには欠かせない〝通好み〟の車ばかりだぞ。実在のマシンをモデルとしてアレンジされた、リアルなグラフィックにも注目なのだ。

▶当然のことながら、マシンによって様々な性能差がある。思わず目移りしちゃう!?

DRIFT 2 2種類の画面で対戦が可能！

▶もちろん２Ｐ対戦も可能。対戦は画面を分割して行なわれるので、対戦ケーブルは必要としないぞ。縦分割と横分割の好きな方を選べるのだ。

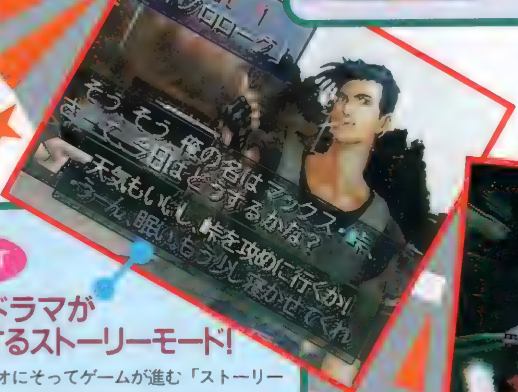
DRIFT 3 時間に応じて画面が変化！

プレイヤーはレースを始める前に、昼、夕方、夜などの時間帯や、霧、雪などの天候を自分の好みで選択することができる。どのコンディションも、それぞれその状況に応じたドライブテクが必要なので、〝走りこたえ〟は十分だぞ。また、美しい夕焼けの中でドリフトバトルを楽しむ、なんてことも可能なのだ。

◀時間帯や天候によって走り方を変える必要が出てくるのだ。

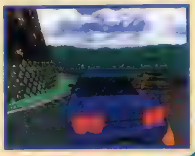
6つのポイントで最速が味わえる

DRIFT 4 熱きドラマが展開するストーリーモード！



シナリオにそってゲームが進む「ストーリーモード」では、走り屋の心を揺さぶる熱いドラマが展開される。最後までプレイすれば、その世界を知らない人でも走り屋の何たるかを理解できるかも!?　燃える走り屋魂を身につけろ！

DRIFT 5 リプレイ機能もある！



▶自分の走りをいろんな視点から見ることができるリプレイ機能もついているぞ。これを参考に、走り屋の美学である芸術的な走りをめざそう。

DRIFT 6 RCG初！〝視点スライドドリフト〟

「峠ＭＡＸ」オリジナルの新手法がこの「視点スライドドリフト」だ。ドリフトした時にマシンと平行に正面を向くのではなく、コーナーの出口を向いた視点の画面が表示されるのだ。とにかくすっごくリアルだぞ。

▶実際に運転しているような視点で画面が流れる。サイドミラーの位置に注目！

 ©ATLUS／CAVE　1996

探偵神宮寺三郎～未完のルポ～

ファミコンで人気を博した本格派推理ＡＶＧが
新たなシステムをひっさげてＰＳに復活!!

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	データイースト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	11月1日予定		

あのハードボイルド探偵がタバコを片手にPSにやってきた!

ファミコンでシリーズ化され、これまでに全４作が登場している推理ＡＶＧ「探偵神宮寺三郎」。ハードボイルドを地で行く主人公・神宮寺三郎のシブいキャラクター性と“大人”なストーリー展開で、数多くのファンをつかんだ人気シリーズの最新作が、完全オリジナルストーリーでＰＳに登場するのだ。ゲームの進め方は、常に用意されているいくつかの基本コマンドから行動を選択していくという形式を取っているので、全コマンドをあたっていくだけで勝手に物語が進んでくれる、なんてことはない。その反面、本格的な推理ストーリーを自分の手で解明していくという充実感が味わえるぞ。ＡＶＧのおもしろさの決め手となるストーリー性も、すでに過去の４作で実証済みだ。要所要所に挿入されるムービーが、このストーリーをさらに盛り上げてくれるぞ。「神宮寺」未体験の人は、ぜひこのＰＳ版で彼の持つハードボイルドな“美学”を学んでほしい。

▲その場の状況に応じたコマンドを選択してゆく。捜査の進展は、その調査力と推理しだいなのだ。

新システムを駆使して謎に挑め!

捜査を助ける新システム 1

ザッピングシステム

ストーリーがある程度進んだ要所で、操作するキャラを自由に選び変えることができるというシステムだ。もちろんその間には他のキャラも独自に動いているので、違った視点から事件に迫ることが可能なのだ。

▲これは洋子でプレイしているところ。キャラを変えれば新たな発見があるかも!?

捜査を助ける新システム 2

尾行

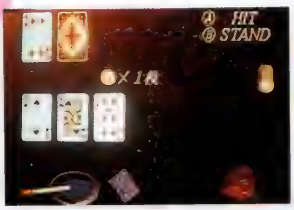
キャラを選択し、斜め見下ろし型の視点で犯人の追跡や事件の聞き込み調査を行うためのシステムがコレ。情報は、やっぱり足で集めるのだ。人間以外にも、車を操作してのカーチェイスといった場面も登場するぞ。

▲これが尾行システム。探偵のつらさがわかる……かもしれないぞ。

捜査を助ける新システム ?

おまけゲーム

随所にミニゲームが用意されている。右は、ストーリー中のとあるシーンでプレイできるブラックジャックだ。相手の女の子に勝つといいことが……!? 他にも推理クイズやダーツなど、いろんなゲームがあるのだ。

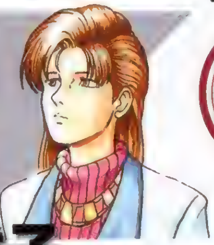


▲ミニゲームに熱中して、捜査がおろそかにならないようにね。

個性豊かな登場人物たち!

神宮寺三郎

◀ゲームの主人公。コーヒーとタバコ、酒をこよなく愛するハードボイルド探偵。クールだが、人情味あふれる一面も持つ。



御苑（みその）洋子

▶過去、いくつかの事件で神宮寺と関わりを持ち、現在は彼の助手をつとめる。直感力に優れ、時には鋭い判断を見せる才女。

熊野参造

▶過去の事件で神宮寺と知り合って以来、懇意にしているベテラン刑事。正義感は強いが人情家で、犯人逮捕時はいつも表情が暗い。

与野（よの）恭介

◀今回の事件の犠牲者・池上の後輩ライター。池上の遺志を継ぎ、彼の手がけていた「未完のルポ」を完成させようとしているが……。

始まりは１通のエアメール…
今ここに、新たな事件の幕が上がる!

ある日、神宮寺探偵事務所に１通のエアメールが届いた。差出人の名は“池上”。神宮寺三郎の飲み友だちである。エアメールの中身は「しばらく預かってくれ」とだけ書かれた手紙と、厳重に紙にくるまれたどこかのコインロッカーのカギだけ。心に引っかかる何かを押さえつつ、神宮寺はそのカギを預かるのだった……。

時を同じくして、次々と起こる外国人連続殺人事件。熊野警部からこの怪事件に関しての依頼を受けた神宮寺は、真相の解明へと乗り出した!!

※画面はすべて開発中のものです。©1996 DATA EAST CORP.

LOOK INFORMATION

もはやゲームは自分で作～る時代?『ツクール』系ソフトが続々登場!!

注目のアスキー『ツクール』3タイトル!

RPGツクール3

■発売日／未定　■価格／未定　■対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）

シミュレーションRPGツクール

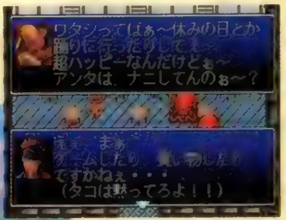
■発売日／'97年1月予定　■価格／未定　■対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）

3Dシューティングツクール

■発売日／12月予定　■価格／未定　■対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）

他機種で大人気の『ツクール』シリーズが、ついにPSで登場する！　上記の3タイトルが年末より登場予定のPS版『ツクール』系ソフトたちなのだが、PSのハードとしての性能から考えても、今後その種類はさらに多彩になっていくことだろう。メモリーカードの貸し借りによって、作ったゲームを友だち同士で交換できるという点もPS版『ツクール』の魅力の1つだ。キミも自分だけのゲームを作～るのだ!!

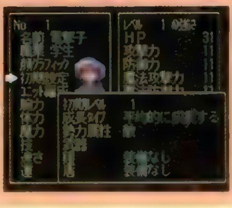
▼3D・STGは、高度な演算処理が必要。PSのCPUは、それに耐えうる！



▲S・RPGが作れるソフトが発売されるのは、これが初めて。PSならどんなゲームでも作れそうだよね。

ピックアップ！ 期待の『ツクール』ソフトの1つ『シミュレーションRPGツクール』をチェック!

◀好きなキャラパターンを選んで自由にパラメータが割り振れる。



▶キャラの職業など、細かいパラメータも自分の好みで設定可能だ。

自分だけのS・RPGを作って、遊べる。それが、『シミュレーションRPGツクール』だ。簡単な操作さえ覚えてしまえば、自分だけのストーリーの中で、自分だけのキャラクターが動かせるぞ！　さらに戦闘のバランスやイベントも、自由に設定できるのだ。

▶戦闘画面は、このようなレイアウトになる予定。背景はいくつかのパターンの中から、自由に選べるのだ。

メーカーのコメント 常に進化する『ツクール』から絶対に目を離すな!!

おなじみの「ツクール」シリーズが、いよいよPSに登場します！　CD-ROMの大容量により、無数のグラフィックパーツが使用可能になり、表現の幅は格段に広がること間違いありません。「シミュレーションRPG～」や「3Dシューティング～」は、本シリーズに新しい分野を開拓し、さらに「RPG～3」には、SFC版に無かった新機能がプラスされます。PS版『ツクール』をぜひよろしく!!

※画面はSFC版「サウンドノベルツクール」です。

▲さまざまなジャンルの「ツクール」登場に期待したいよね。

 ©ASCII Corp.／空想科学／SUCCESS／ペガサスジャパン　※PS版画面はすべて開発中のものです。

千葉麗子プロデュース！ 超注目のギャルゲー

ありす イン サイバーランド

ジャンル	AVG+RPG
メーカー	グラムス
発売日	12月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	未定

3人のヒロインたちが大活躍だ！

「ありす イン サイバーランド」はありす、麗奈、樹莉の3人の女の子たちが仮想現実空間「サイバーランド」内で起こる様々な事件を解決するというAVGだ。ゲームシステムは、通常はコマンドタイプのAVGなのだが、戦闘では大迫力の3Dポリゴンを使ったRPGに早変わり。リアルタイムの要素もあるので遊び応えは満点だ。

◀彼女たち3人がどんな大活躍を見せてくれるのだろうか？

あのSD戦国伝がS・RPGになってPSに見参！

新SD戦国伝 ～機動武者大戦～(仮)

ジャンル	S・RPG
メーカー	バンダイ
発売日	11月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) マウス

新たな武者達の新たな戦国絵巻

SDガンダムワールドの1つである「SD戦国伝」がS・RPGでPSに登場する。プレイヤーは月影、龍虎、飛燕というタイプの違う3体の武者の中から1体を選び、激しい戦国の戦いを生き抜くのだ！ 150以上も用意されたイベント、パラメータの強化、武器の名称変更が可能など、システム面での面白さも満載だぞ。

◀選んだキャラによって違ったストーリーが楽しめる。

生きたブロックを組み合わせて遊ぶ!? 新感覚コンストラクション・ゲーム

トポロ(仮)

ジャンル	ETC
メーカー	アートディンク
発売日	12月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

「生きたブロック」って一体…？

アートディンクが贈る新感覚デジタル・トーイ、それが「トポロ」だ。プレイヤーは画面上にあるブロックを組み合わせて好きなモノを作るのだが、そのブロック1つ1つがリズムに合わせて、そり、ねじれ、ゆれ、のびという動きを繰り返す。その組み合わせによって、どんなモノにどんな動きをさせるかは、プレイヤー次第だ。

◀ブロックたちを動かすフィールドも選択可能なのだ。

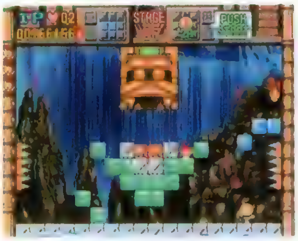
またまた"ぐっすん"と"およよ"が大活躍！ 今度は謎の地底大陸で冒険なのだ

続ぐっすんおよよ

ジャンル	PZG
メーカー	バンプレスト
発売日	9月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

キミはぐっすんを助けられるかな？

あの「ぐっすんおよよ」の続編がついにPSにやってくるぞ。今回は従来の「の一まるもーど」に加えて、「たいせんもーど」「おのぼりもーど」「つめもーど」「たいむあたっくもーど」の4つの新モードを追加。さらにクリアした面数によるマルチエンディング制の採用など、ぐ～んとシステム面でもパワーアップしているのだ。



◀ほのぼのとした楽しさは前作のままなのだ！

模型にリンクしたまったく新しい対戦ACTが登場

ZXE-D ゼクシード LEGEND OF PLASMATLITE

ジャンル	対戦ACT
メーカー	バンダイ
発売日	未定
価格	¥19,800
対応周辺機器	未定

バトルに勝ってロボットを育てろ！

このゲームの対戦部分は従来の対戦ACTの操作システムと変わりはないのだが、なんと言っても斬新なのが、ロボット模型(付属品)を使用するという点だ。3つのパーツを組み合わせたロボットを専用ケーブルでPSに接続すると、模型の形状そのままのグラフィックでロボットが画面上に現れ、熱い戦いを繰り広げてくれるぞ。

◀付属の4体のロボットは、すべてプラモデルなのだ。

パズル雑誌で人気の「ナンバークロスワード」がPSでも手軽に楽しめるのだ！

デジクロ

ジャンル	PZG
メーカー	アトラス
発売日	11月1日
価格	¥4,900予定
対応周辺機器	未定

ゲームを解いて賞品をもらおう！

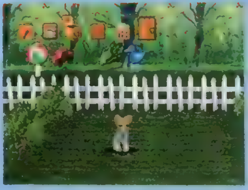
かわいいキャラクター「ニャンクロ」といっしょにナンバークロスワードパズルを解き進めていくPZG、それが「デジクロ」だ。ナンバークロスワードパズルとは、その番号のマス（複数）にどの1文字が当てはまるかを当てるクロスワードパズル。単語を記入していくものとは違って、手軽に楽しめるのが魅力なのだ。

◀このソフトでも、豪華賞品の当たるキャンペーンがあるぞ!!

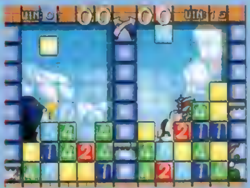
NOW ON SALE 今回は、様々なジャンルがでそろったぞ

8月30日～9月12日

この号が発売されている間にリリースされるソフトをまとめて紹介するこのコーナー。それではさっそくいってみよう！ 8月30日発売のソフトは、「イエローブリックロード」「CRW／カウンターレボリューションウォー」「プロ麻雀極PLUS」「CI－CIRCUIT」「COOL BOARDERS」「風霊悟空忍伝」「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」「アーサーとアスタロトの謎魔界村」「蛭子能収の大穴競艇」「るぷぷキューブ ルプ☆さらだ」「鋼鉄霊域(スティールダム)」「ハイパーラリー」「謎王」「東亜プランシューティングバトル1」「にゃんとワンダフル」「北斗の拳」「ソニックウィングスペシャル」の17タイトル。今回は実に多彩なジャンルのソフトがそろっているが、特にこれ！ という1本が……。竹本泉氏のキャラが活躍するかわいいPZG「るぷぷキューブルプ☆さらだ」、PSでペットが飼えてしまう「にゃんとワンダフル」、前作の不満点を解消した3DSTG「鋼鉄霊域（スティールダム)」の3作はチェックしておきたいかな？



◀犬か猫を飼える「にゃんとワンダフル」。



◀本格的PZG「るぷぷキューブ ルプ☆さらだ」。

総本数	17本
総購入金額	97,780円

©1996 GLAMS, INC. ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©BANDAI 1996 ©1993 IREM CORP. ©バンプレ企画 1996 ©BANPRESTO 1996
©横山宏・江川達也・BANDAI 1996 MADE IN JAPAN ©1996 by FlipFlop ©ATLUS／AI 1996

緊急発表

コナミ、アクションAVG最新作 SCE、新感覚音楽ソフト

東京ゲームショウ'96最速レポート

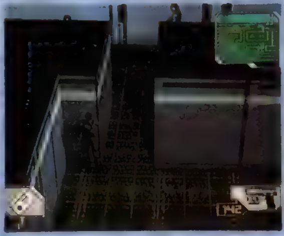
ゲームショウで、ゲームした!!

↑大盛況!!

小島秀夫最新作、遂に発表！　これがPSで生まれ変わった『メタルギア』の画面写真だ!!

東京ゲームショウ'96最速レポート！　PS陣営で注目を集めたのは、なんといってもスクウェアブースと、緊急発表されたコナミの最新アクションAVG『メタルギア　ソリッド』。『メタルギア』とは、敵基地に潜入する特殊部隊の活躍を描いたアクションAVGで、過去MSX2で2タイトル、ファミコンで1タイトルが発売されていた歴史的な名作だ。知らない人もいるかもしれないが、実は、『スナッチャー』『ポリスノーツ』の小島秀夫氏が監督していたのだ。しかも、今回は小島氏の最新監督作品であるだけでなく、コナミが設立した新開発会社KCEジャパン（コナミソフトの開発だけを専門に行う会社。KCEは、コナミ　コンピュータ　エンタテイメントの略）の第1回制作作品でもあるのだ。注目のゲーム内容は、敵基地に潜入する特殊部隊という基本設定や、通信装置の活用、「身を隠す」といったおなじみのシステムはそのままに、画面は完全3Dで表現するというものに変更された。会場で配布されていたパンフレットには、小島氏自身が、これが「真のメタルギア」であるというコメントを寄せている。テーマは「ハードボイルド、浪漫」。熱いストーリーと演出に、大いに期待したい。

◀ファミコン版はあったが、やはり「メタルギア」といえば、MSX2。87年に『1』（約10年前！）が、90年に「2」が発売された。あの「不可能を可能にする男」ソリッド・スネークが、ついにPSで復活だ！



▶「メタルギア」では、ただ闇雲に戦うだけがすべてではない。物陰に隠れて敵をやり過ごし、敵陣深くに潜入していくことも……。この緊迫感がたまらないのだ！　それはPS版にも当然受け継がれているぞ。

▶今回のソリッド・スネークの敵は、なんと自分が籍を置いていた特殊部隊FOXHOUND。彼らがアラスカにある米軍の核兵器保存庫を占拠してしまったのだ！　元の仲間たちと戦わねばならないソリッドは、果たして無事に任務を完了することができるのだろうか？

パラッパ ラッパー

一言でいえば、旗揚げゲーム。キャラクターが示すお手本通りにボタンを入力すればいいのだが、そのタイミングがばっちりラップのリズムに乗っていなければならないのだ。

デプス

いわゆるシーケンサー・ソフト。イルカを操作して（1）自由自在に音楽を作曲するソフトが登場するぞ。このマカフシギさ、そして楽しさは、一度触ってみなければわからない!!

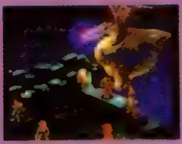
©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©Sony Computer Entertainment, Inc.©スクウェア　©スクウェア／ライトウェイト

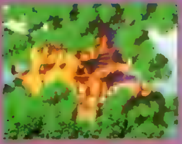
『METAL GEAR SOLID』『パラッパラッパー』『デプス』

最も多くの注目を集めたのは、やはり!!

SQUARE スクウェア

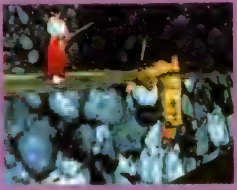
高度なCG技術を見せつける最新画面も公開されたぞ





新タイトルの発表こそなかった（残念！）ものの、改めてみると、実にそうそうたるスクウェアのPSソフトラインナップ。キミはどのソフトに期待してるかな？

最も大きなブース（最大はＳＣＥ）というわけではなかったのだが、やはり最も多くの注目を集めていたのはスクウェアブース。入場者からの注目だけでなく、テレビ局や海外からの取材陣など、多彩なメディアがその盛況ぶりを伝えようとしていたのも印象的だった。さて、注目の展示内容は、「ＦＦⅦ」体験版と『ＴＯＢＡＬ　Ｎｏ．１』のデモプレイ、そして、その他のＰＳタイトルのデモムービー上映。新タイトルの発表がなかったことは、いささかさびしい気持ちがしたにもかかわらず、入場者は熱心にムービーを見て、展示ソフトをプレイしていたぞ。とにかく！　ＴＧＳに行った誰もが、「満足」できたスクウェアブースだった。



ブシドーブレード

新キャラ＋最新画面写真公開!!

注目の帯刀格闘ＡＣＴ『ブシドーブレード』最新情報は、男女一人ずつの新キャラクター公開と、最新画面写真。蛍火ーほたるびーは、ロシア出身、25歳の迫力美女。忍者修行の経験があり、電光石火の動きが特徴らしい。空蟬ーうつせみーは、島根出身、白髪まじりのオールバックがシブイ熟年剣士だ。巧みな剣さばきで相手を翻弄する戦法を得意とする。

空蟬
〜うつせみ〜

螢火
〜ほたるび〜

オドロオドロしいエイリアンとの手に汗握るバトルヘレッツGO!!

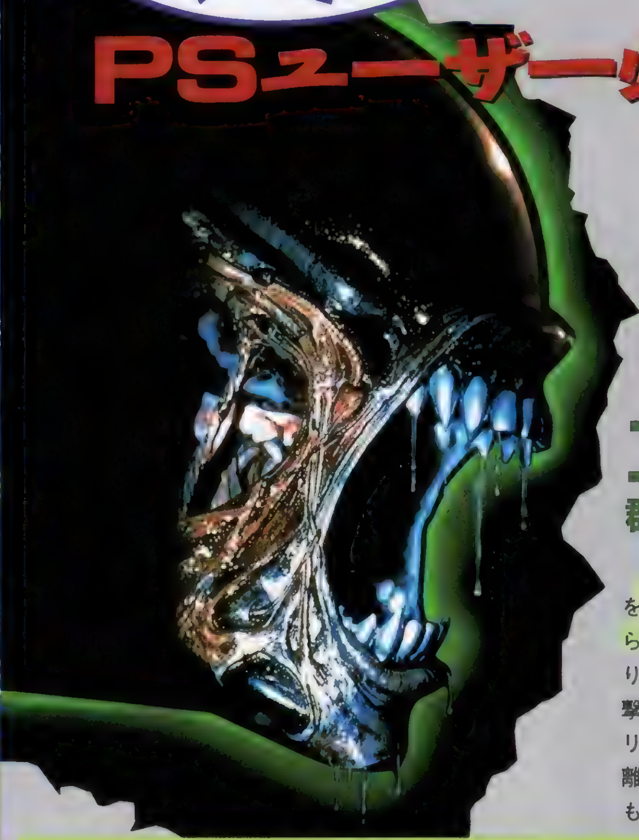
今回のピックアップソフト

『エイリアントリロジー』（アクレイムジャパン）

エイリアンとの息詰まる戦闘の魅力が、PSユーザーの間で静かなブームになっている『エイリアントリロジー』。未体験の人は、早速プレイしてみよう!

■アクレイムジャパン　■発売中　■¥5,800

PSユーザー必見!!　前代未聞の FEAR 恐怖



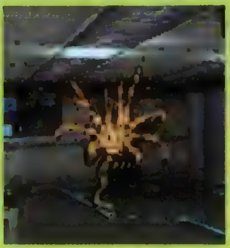
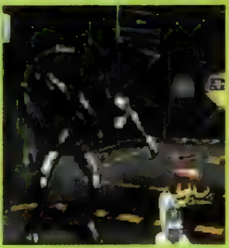
■フィアー＝恐怖。映画などですっかりおなじみのエイリアンが、ゲーム中でも、不気味さそのままに登場するので、プレイヤーは襲われる恐怖を堪能できるのだ。

エイリアン大図鑑

群がるエイリアンをバリバリ撃ちまくれっ!!

登場するエイリアンは、プレイヤーを見つけると襲いかかってくる。ヤツらは飛び道具を持たないので、後ずさりなどしつつ、十分な距離をとって攻撃するようにしよう。ちなみに、エイリアンの体液は強い酸なので、至近距離で攻撃したり、死体を踏んだりしても（！）ダメージを喰らってしまうぞ。

◀ステージによっては、エイリアンが天井にはりついていることもあるぞ。

卵	フェイスハガー	ヤングドッグエイリアン	チェイストバスター	ウォーリア	アダルトエイリアン
					
▲エイリアンの卵。近づいてから一定時間が経つと、フェイスハガーが飛び出す。	▲エイリアンの幼生。顔面にはりつかれると、一定の体力を奪われてしまう。	▲フェイスハガーが成長したもの。犬のように四つんばいになって走ることができる。	▲ヘビ型のエイリアン。動きが素早く、飛びかかってくることも多い。	▲エイリアンの成獣。２足歩行が可能で、鋭いツメでプレイヤーを攻撃してくる。	▲左よりも成長してからの時間が長いエイリアン。耐久力もかなりのもの。

©アクレイムジャパン／©1996 Twentieth Century Fox Film Corporation

隠し

ただ撃っだけでは突破できない…

ステージ中にはアイテムだけでなく、隠し部屋やシカケもタップリと用意されている。見つけにくいものも多いので、探し方のコツを紹介しよう。

"調べて"突破!!

怪しいものを見つけたら、アクションボタン（○ボタン）で調べてみるのが基本中の基本。ちなみに、近くに寄っただけで作動するシカケもあるぞ。

◀スリープ装置は、パネル部分を調べるとハッチが開く。エイリアンが潜んでいることもある。

▼この手前に立つと、壁の一部が動いて、その先に進めるようになる。

▲地形の絵柄に注目。

"撃って"突破!!

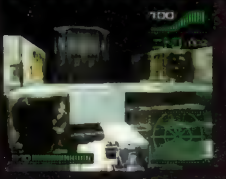
マップ画面で注意すると、青で表示されている場所がある。その多くは、攻撃することで破壊できたり、開けられたりする地形なので、チェックしておこう。

◀火炎放射器などで、一定の攻撃を加えることで開く隠し扉もある

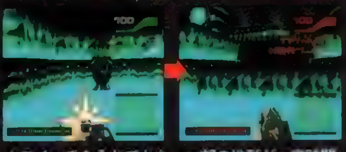
▶ニトロで攻撃するとぶち抜ける壁もたくさんある。マップ画面で探せるぞ。

"見抜いて"突破!!

スイッチで作動するシカケも多いので、それらしい地形の周囲はくまなく探しておこう。作動してから一定の時間で戻ってしまうタイプもあるので、御用心。



◀こんな高台の地形にはアイテムがいっぱい。スイッチを作動させたりすることで、筒状の地形を降下させられる。



▲スイッチを入れてから、一部の地形が一定時間だけ開く場合も。ダッシュで入口に向かおう。

がつまった3Dホラ－STG!! 残暑を涼しく乗り切りたいなら、これだ…

寄生

しかも敵はエイリアンだけではない寄生されてしまった人々との哀しい戦い

■エイリアンに寄生されて操られている人間や狂ったサイボーグもプレイヤーを攻撃してくる。彼らは飛び道具を持っているので、距離が離れていても油断は禁物なのだ。

もはや動けぬ犠牲者も…

■腐敗のはじまった犠牲者に出会うこともある。これらの死体は卵からかえったばかりのエイリアンに寄生されているので、見つけたら攻撃してズタズタにしておこう。

エイリアンどもを繁殖させているクイーンエイリアンとも何度か戦うことになる。その近くには大量の卵を産んでいるので、最初にそれらを始末しておかないと、あとで後悔することになるぞ。✚キーと平行移動を併用してボスを常に正面にとらえながら、周囲を回るようにして攻撃するといいだろう。

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

7月8日～8月11日

一挙に発表されたスクウェア注目の新タイトルが、はたして前評判TOP20でどのような位置をしめるのだろうか？

売り上げTOP20

順位	前回順位	ソフト名（下段:メーカー名／ジャンル／ポイント）
1	—	TOBAL No. 1 スクウェア／対戦ACT／73569
2	—	ストリートファイターZERO 2 カプコン／対戦ACT／44579
3	—	ポポロクロイス物語 SCE／RPG／39855
4	—	NOëL（ノエル） パイオニアLDC／ETC／23158
5	—	ワールドスタジアムEX ナムコ／SPG／20761
6	1	ハイパーオリンピック イン アトランタ コナミ／SPG／20214
7	—	OverBlood（オーバーブラッド） リバーヒルソフト／AVG／14685
8	3	バイオハザード カプコン／AVG／13389
9	—	刻命館 テクモ／SLG／11919
10	6	鉄拳 2 ナムコ／対戦ACT／10371
11	7	Totai NBA'96 SCEI／SPG／7863
12	—	時空探偵DD～幻のローレライ～ アスキー／AVG／7646
13	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 SNK／対戦ACT／6283
14	—	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～ エクシングエンタテイメント／SPG／6002
15	—	アークザラッド SCE／BEST／5913
16	—	トワイライトシンドローム 究明編 ヒューマン／AVG／4606
17	—	エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～ ココナッツジャパンエンターテイメント／SLG／4006
18	12	チョロQ タカラ／RCG／3939
19	4	ナムコミュージアムVOL.3 ナムコ／ETC／3546
20	16	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ／SLG／3224

前評判TOP20

順位	前回順位	ソフト名（下段:メーカー名／ジャンル／ポイント）
1	1	ファイナルファンタジーVII スクウェア／RPG／7003
2	4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま コナミ／PZG／6759
3	2	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／S・RPG／4608
4	14	女神異聞録ペルソナ アトラス／RPG／4447
5	—	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア／S・RPG／4292
6	3	NOëL（ノエル） パイオニアLDC／ETC／3059
7	5	ストリートファイターZERO 2 カプコン／対戦ACT／3013
8	6	同級生 2 バンプレスト／AVG／2908
9	11	天地無用!登校無用 エクシング・エンタテイメント／AVG／2582
10	7	エターナルメロディ メディアワークス／SLG／2492
11	9	TOBAL No. 1 スクウェア／対戦ACT／2405
12	—	サガ フロンティア スクウェア／RPG／2321
13	12	バイオハザード 2 カプコン／AVG／1831
14	13	マクロスDIGITAL MISSION VF-X バンダイ ビジュアル／STG／1630
15	16	プリンセスメーカー ゆめみる妖精 SCE／SLG／1573
16	17	刻命館 テクモ／SLG／1518
17	—	ヒロインドリーム マップジャパン／SLG／1265
18	—	BASTARD!!－虚ろなる神々の器－（仮） セタ／RPG／1114
19	—	サイキックフォース タイトー／対戦ACT／1065
20	—	同級生麻雀 アローマ／TBL／917

読者人気TOP20

順位	前回順位	ソフト名（下段:メーカー名／ジャンル／ポイント）
1	1	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ／SLG／4792
2	2	鉄拳 2 ナムコ／対戦ACT／4656
3	3	バイオハザード カプコン／AVG／3965
4	12	ときめきメモリアル～プライベートコレクション～ コナミ／ETC／3117
5	4	第 4 次スーパーロボット大戦S バンプレスト／S・RPG／3029
6	—	NOëL（ノエル） パイオニアLDC／ETC／2943
7	9	アークザラッド SCE／S・RPG／2860
8	13	ポリスノーツ コナミ／AVG／2567
9	7	リッジレーサー レボリューション ナムコ／RCG／2305
10	11	メルティランサー 銀河少女警察2086 イマジニア／SLG／2069
11	5	ウィザーズハーモニー アークシステムワークス／SLG／1857
12	6	幻想水滸伝 コナミ／RPG／1805
13	14	あすか120%スペシャルBURNING Fest. ファミリーソフト／対戦ACT／1620
14	20	ポポロクロイス物語 SCE／RPG／1454
15	8	ストリートファイターZERO カプコン／対戦ACT／1306
16	18	KING'S FIELD III フロム・ソフトウェア／RPG／1172
17	17	エースコンバット ナムコ／STG／1052
18	—	ハイパーオリンピック イン アトランタ コナミ／SPG／945
19	—	卒業～クロスワールド ハーティロビン／AVG／918
20	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 SNK／対戦ACT／802

移植希望TOP20

順位	前回順位	ソフト名	順位	前回順位	ソフト名
1	2	スレイヤーズ	11	13	女神転生シリーズ
2	3	ドラゴンクエストシリーズ	12	14	スーパーロボット大戦シリーズ
3	1	テイルズ・オブ・ファンタジア	13	18	下級生
4	4	新世紀エヴァンゲリオン	14	15	ダンジョンズ&ドラゴンズ 2
5	5	魔装機神	15	16	ヴァンパイアハンター
6	17	天外魔境シリーズ	16	—	女神天国
7	6	ファイアーエムブレムシリーズ	17	—	バーチャファイターシリーズ
8	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	18	11	オウガバトルシリーズ
9	8	レイブレーサー	19	20	聖剣伝説シリーズ
10	10	ラングリッサーシリーズ	20	—	不思議のダンジョンシリーズ

ランキング・チェック!!

今回、ランキングの集計データに変更があったので、改めて説明しておきたい。まず、冒頭に入っている期間なのだが（今回は7月8日～8月11日）、これは売上TOP20のためのデータが集計された期間を示している。今回はランキングのスピードアップを図るために、一挙5週間分のデータを集計した。次回からは通常通り、2週間分の集計でランキングを作成する予定だ。

それから前評判と読者人気TOP20は、その時々で最新の読者アンケート集計データを使用している。つまり、売上データの集計期間とは一致しないため、以前にも書いたような矛盾が起こってしまうのだ（売上と前評判に同時にランクインするソフトがあるなど）。これに関してはより新しい情報をお届けしようとするあまり起こってしまうことなので、どうか笑って（無理に笑わなくてもいいけど）許してほしい。

さぁ、今回のランキングだ！　売り上げ第1位は、やはり『トバル』。もう、ブッチギリ。他には読者人気で6位に食い込んだ『ノエル』にも、とりあえず拍手。上位に固定タイトルが多い読者人気TOP20ですから、これはもう立派な順位です。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い文字のタイトルは、初登場か、もしくはランク内に返り咲いたタイトルです。

PS移植化計画 Ver.2.0

今回の移植化計画は、現在アーケードで大人気の『スーパーパズルファイターⅡX』。こういう楽しいパズルは、自分の家で、お金を気にしないで、たくさんプレイしたいですよねぇ。うん。

©CAPCOM

『スーパーパズルファイターⅡX』を移植してぇん♥

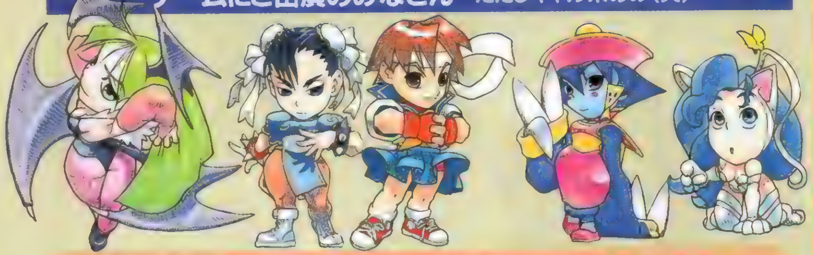
なんと、東京ゲームショウで『パズルファイター』のPS化発表！

今や落ちモノパズルは、パズルゲームというワクを飛び出して、新たなジャンルとして独立しつつあります。そんなワケ……どんなワケかは知りませんが、とにかく今回はアーケードゲームの「パズルファイター」の移植化計画です。

ゲーム内容はいたってカンタン。上から落ちてくるジェムと呼ばれるブロック状のマスをつなげていき、クラッシュジェムと呼ばれる特殊アイテムで消していく……と、これだけです。もちろん、たくさんジェムをつなげて消せば高得点！　というのは落ちモノのお約束ですね。カンタンなゆえに奥が深いのです。

▲タイトルロゴも、「ストリートファイター」のパロディとは…。いやはや凝っていますね。

ゲームにご出演のみなさん…ただしギャル系のみ(笑)



もしもPSになったら…

このゲームがもしもPSで発売されるとしたら、いったいどのような点が変更されるのでしょう？　電撃PSが勝手に変更点を考えていきます。いきますとも。

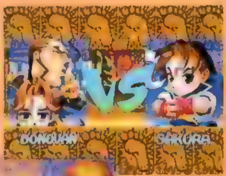
システムなど

システム自体を変更してしまうと、落ちモノパズルというゲーム性を考えた場合、別のゲームになってしまう可能性があります(笑)。ですので、システム自体の変更はしなくてもいいのでは？　このままでも十分楽しいですし。ですが、そのままベタの移植をしても、わがままなPSユーザーは許しません(笑)。ということで、ここは操作系を自由に変更できるとか、キャラのアニメパターンを増やすなどの改良をするっていうのは？　もちろん、ゲームがもっと楽しくなるシステム変更は大歓迎ですが。

▲落ちモノはやはり、気持ちよさが大切！　プレイしてて気持ちのいいシステムにしてほしいです。

求む！　増キャラ

ゲーム中では通常キャラ8人＋ダン、ゴウキ、デビロットの隠しキャラ3人の計11人が使用できます。これだけでも十分多いとは思うのですが、やはりPSになったら、もう2～3人増やしてほしいですよねぇ。例えば、『X-MEN』や『ロックマン』のキャラが使えるようになるとかは、カンタンに思いつくんですけど。ダメでしょうか？　それがダメなら「魔界村」のアーサーとか、「バイオハザード」のジルでもいいんですが。あ、「魔界島」のひげ丸でもいいです(笑)。



▶「ドノヴァン対さくら」のような、夢の対戦がこのゲームでは可能です。これはやるしかっ！

◀キャラ選択画面。ここでコマンドを入力すると隠しキャラの3人が登場します。これは使うしかっ！

『パズルファイター』とそのモトネタとなった格闘ゲームたち

このゲームには、カプコンの人気格闘ゲームのキャラが多数登場しています。そのもととなったゲームを紹介！

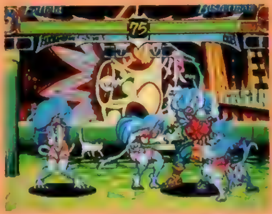
自社の格闘ゲームをこれでもかというまでパロっている「パズルファイター」。このゲームには3つの格闘ゲームのキャラが登場しています(隠しキャラ含む)。ここでは、そのモトネタとなったゲームを紹介しましょう。

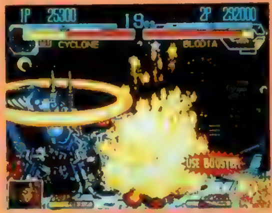
しかし、「ZERO2」や「ヴァンパイア」はすでにメジャーなので説明の必要はありませんし……と、こちらで勝手に判断して(笑)、ここではいまいちマイナーな『サイバーボッツ』について熱く語らせていただきます。いえ、強制です。

「サイバーボッツ」は、ヴァリアント・アーマーという人型兵器で戦う対戦格闘ゲームです。このゲームから『パズルファイター』に登場しているのは、デビロットさまとその一味(笑)。デビロットさまは、デスサタン王国の第1王位継承者であるお姫さま。彼女は、いつも教育係の地獄大使と専属科学者のDr.シュタインを従えてます。

彼女たちの目的は、なんと世界征服！　Dr.シュタイン製作のヴァリアント・アーマー「スーパー8」を操り、非道の限りを尽くす！　…と思ってても、どうもうまくいかないのは、このテの悪役のお約束(笑)。しかも、デビロットは同ゲームに登場するガウェイン（老軍人）に恋してメロメロ状態……いやはや憎めませんな(笑)。

▲モトネタその①は「ストリートファイターZERO2」。


▲モトネタその②は「ヴァンパイアハンター」から。


▲モトネタその③は「サイバーボッツ」です。ただしキャラは隠しですが。

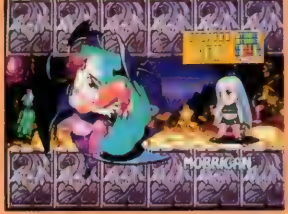
そして移植の可能性は？

はてさて『パズルファイター』が、PSに移植される可能性はあるのでしょうか？　カプコンさんにお話を聞いてみました。

「『パズルファイター』をPSで発売する可能性は……極めて高いと言えます。そして、もし移植するとしたら業務用を忠実に移植するでしょう」（カプコン宣伝・須藤氏／8月中旬のご返答です）

とかなんとかいってぇ、東京ゲームショウで移植発表しちゃうんですもの。もう、須藤さんのイジワルぅん♥　おかげで移植化最短記録になっちゃったというじゃないですか。まぁ、うれしいからいいけどぉ。

今後の「パズルファイター」については次号からの本誌で！



▲「パズルファイター」がPSで発売されたら、とってもうれしいですよね。

ハガキをください

ちっす。移植化担当でやんす。みなさーん、移植希望ハガキ書いて（描いて）ますかーっ？　描いて（書いて）いなかったら、今すぐ書いて（描いて）くださーいっ！　さて、「書いて」と「描いて」の順番が違うのにお気づきになられたでしょうか？　しかも文中で多く使用していることを。そうです！　実はこれ、マインドコントロールなんです。こうして順番変えたり、多く書いたりしてれば、ハガキ書きたく（描きたく）なるかなーって。ダメですか？　※イラストハガキはP.112からの4色奴隷をご覧ください。

PSから一般情報までの早耳ニュースページ

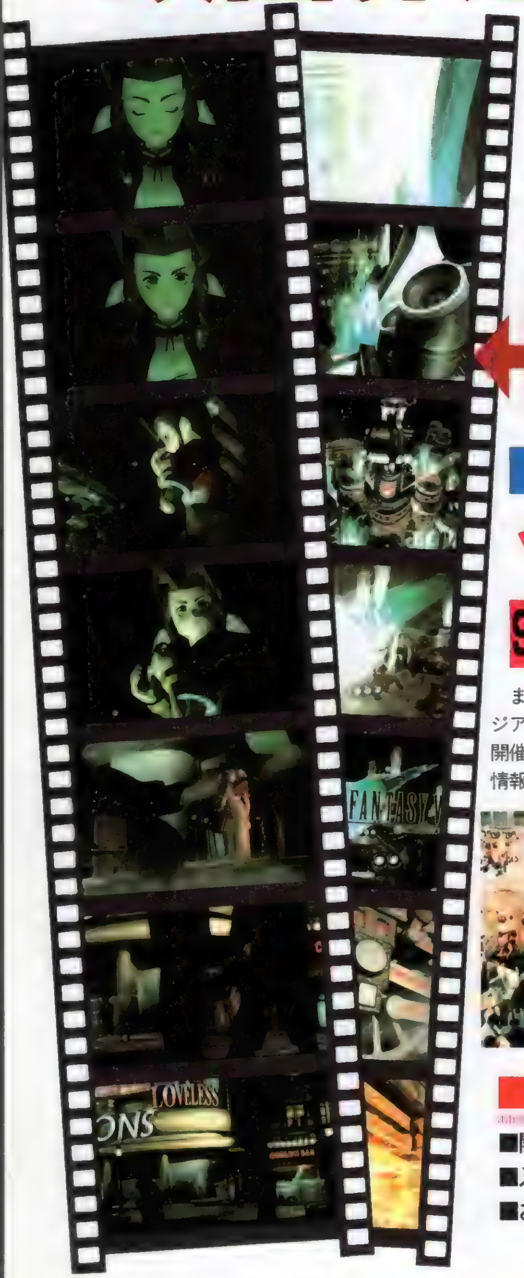
［Vol.29］

電撃NewsStation

スクウェア

映画界進出

おなじみスクウェアがアメリカで映画製作に着手！ CGを駆使したデジタル映画が2〜3年後に登場!?



言わずと知れた、超人気のソフトメーカー・スクウェアが、アメリカで映画製作に着手していることが明らかになったぞ。今年３月より活動を開始した開発子会社・スクウェアＬＡが、現在ＣＧの開発技術者を募集していて、年内にも約80人の映画製作チームが結成されるのだ。すでにハリウッドが誇る最先端の映像技術者たちが、この製作チームにスカウトされ始めている。２〜３年後をメドに、あの「ＦＦ」の世界観を生かしたＣＧ映画を内外で公開する予定だ。最先端の映像技術を持つアメリカで、一体どんな映画が出来上がるのか、期待して待っていよう。

▲12月に発売する「ＦＦⅦ」には、映画の手法が数多く使用されている。今後はさらにゲームと映画の技術的融合が進んでゆくことだろう。国内では最高レベルのＣＧ技術を持つスクウェアの今回の試みは、未来のゲーム界に大きな影響を与えそうだ。

高度なCG技術と「FF」の世界観の融合

「ジュラシック・パーク」の画像編集システムを開発した、ポール・アッシュダウン氏なども製作に参加。この「FFⅦ」体験版のオープニングを超える映像になることは間違いない。

WORLD PC EXPO & アミューズメントマシンショー

イベント

9月前半に千葉・幕張メッセにて行われるこの2つのイベントに要注目なのだ!!

9月4日〜7日　幕張メッセ〈日本コンベンションセンター〉　9月14日

※業者招待日は12、13日

まずは９月４日（水）から７日（土）までの４日間、アジア最大のパソコン総合展「WORLD PC EXPO'96」が開催されるのだ。パソコンに関するあらゆる最新製品情報や技術情報がここに大集結、もちろん今流行のインターネットの関連機器なども多数展示されるぞ。興味がある人は、ぜひ遊びに行ってみよう。初心者向けのパソコン教室やインターネット講座も開催されるぞ。

続いて９月14日に行われるのが「第34回アミューズメントマシンショー」だ。およそ3,000台のアーケード用最新ゲームが、ここに一挙に展示されるのだ。最近の主流となっている、ＣＧや３Ｄを駆使した大型の〝バーチャルリアリティ〟マシンから、ＰＳへの移植が期待されるような最新のＲＰＧ、対戦ＡＣＴ、ＳＴＧなどがすべて自由にプレイできるのだ。驚くような新型ゲームも登場するかも知れないぞ。要チェックだ！

■WORLD PC EXPO'96

■開催時間…10:30〜18:00（７日は16:00終了）
■入場料…¥1,000（税込み）
■お問い合わせ…TEL.03-5210-8287（事務局）

■第34回アミューズメントマシンショー

■開催時間…10:00〜17:00　■入場料…中学生以上：¥2,000／小学生：¥1,000（税込み）
■お問い合わせ…TEL.03-3438-2363（事務局）

イベント ハイパーオリンピックinアトランタ

100m走の大会記録はなんと7秒54!! "ハイパー"な全国大会が開催されたぞ

超人気のＰＳソフト『ハイパーオリンピックinアトランタ』を使用した全国大会の決勝戦が、去る８月３日、東京の渋谷ＢＥＡＭホールにて行われたぞ。激戦の地方大会を勝ち抜いてきただけあって、どの選手も信じられないぐらい"ハイパー"。超記録と超絶プレイのオンパレードで、会場は大いに盛り上がったのだ。「走り幅とび」の対戦中には、噂の"モグラ君"が砂場から顔を出すハプニングも。優勝したのは大阪に住む中学３年生、上野孝君（14）。毎日１時間ずつの集中練習が実り、見事栄冠を勝ち取ったのだ。111ページには各種目の大会記録が載っているので、ぜひ挑戦してみよう。

▲多くの観客が見守る中、プレイに集中する各選手。汗を流しながら"叩きまくる"彼らの姿に会場は思わず感動。

◀応援に駆けつけた「ときめきクイーン」栗林みえちゃんを囲んで、ポーズをとる"ハイパーメダリスト"たち。

結果発表 あすか120%スペシャル

『あすか』日本一ついに決定!?

電撃ＰＳ５月号で告知された、「あすか120%スペシャル」ランキングモード日本一キャンペーン。ランキングモードでの最大コンボヒット数を競うという、このキャンペーンの結果がついに決まったぞ。優勝は、東京都の小野理さん（使用キャラは飛鳥：36ヒット）。準優勝は群馬県の田村さん、京都府の迫さん、石川県の浅森さん（３人とも使用キャラはキャシイ：28ヒット）。第５位は、千葉県の吉田さん（使用キャラは可莉奈27ヒット）。激闘を勝ち抜いた入賞者には、発売元のファミリーソフトから「あすか120%スペシャル」関連のオリジナルグッズがプレゼントされるのでお楽しみに!!

▲キャラによる有利不利を乗り越えて、多数の応募がありました。

CD-ROM ゲームオンライン for Windows95

CD-ROM１枚でいろんなソフトが試せて、すぐ買える!

パソコン通信で"Windows"のソフトが購入できるというＣＤ－ＲＯＭ鍵サービス「miTaKaTTa」（ＮＴＴテレマーケティング社）を利用した、画期的なゲームＣＤ－ＲＯＭ「THE Computer GAME館 ダイレクト ベストセレクション ゲームオンライン for Windows 95」が発売されているぞ。とても長～い名前が付けられたこのＣＤ－ＲＯＭには、12種類の体験プレイ可能なゲームソフトが入っていて、気に入ったソフトがあれば、その場ですぐに「miTaKaTTa」サービスで購入することができるのだ。値段も￥300と格安。一度、試してみてはいかが？

◎発売元：ラオックス（株） ◎ＣＤ－ＲＯＭ鍵サービス「miTaKaTTa」に関するお問い合わせ：03-5294-0576［ＮＴＴテレマーケティング㈱］

イベント Fighting Illusion ～K-1～

超熱い対戦大会が開催されたぞ!

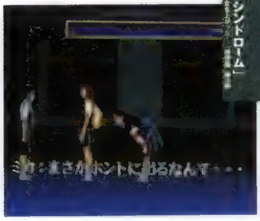
最強の格闘技"Ｋ－１"を再現した話題のソフト、『Fighting Illusion ～K-1 GRAND PRIX～』の対戦大会が８月11日、東京・新宿東口ステーションスクエアにて開催されたぞ。対戦の合間には、'96年度チャンピオンのアンディ・フグ選手と、同じくベスト４のムサシ選手が登場し、詰めかけたファンは大熱狂！フグ選手が「選手の個性がリアルに再現されている」とゲームを分析すれば、ムサシ選手は「自分を操作したり、倒したり…少し変な気持ち（笑）」と率直な感想を話してくれた。とても盛り上がったのだ!!

▲アンディ・フグ選手とムサシ選手がゲストとして登場。実物もカッコイイ!!

キャンペーン トワイライトシンドローム

『トワイライト～』未体験者はこの体験版からはじめよう…

恐～い"噂"で構成された、今とっても"噂"のホラーＡＶＧ『トワイライトシンドローム』の体験版キャンペーンが行われているぞ。この体験版には、ストーリーの発端である「はじまりの噂」と、シリーズ２作全編のプロモーションを兼ねたダイジェストムービーが収録されているのだ。欲しい人は住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いた紙に、500円分の切手を添えて、封書で下のあて先に送ろう。まだソフトを買おうかどうか迷っているキミは、ぜひこの体験版で"噂"の真相に迫ってみてくれ。◎あて先…〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ヒューマン株式会社「トワイライトシンドローム体験版」ＤＰＳ係（しめ切り：９月29日必着）



◀▲好奇心旺盛な女子高生、ミカ、ユカリ、チサトの３人は、いたるところで語り継がれるさまざまな噂の真相究明にのり出す。体験版で、この「トワイライト～」の世界を味わってみよう。

▶▶▶POWERチェック!!

ゲームシーンの新たな波はアーケードからやってくる!?

ここで耳よりなアーケード情報を２つ。まずは１つ目。カプコンが「ストリートファイターZERO２アルファ」と「ストリートファイターⅢ」という２つの新作を発表したぞ。「アルファ」は、海外用「ZERO２」に新要素がプラスされ、９月に登場する予定。「Ⅲ」は、９月のアミューズメントマシンショー（188ページ参照）にて一般に初公開されるとのこと。２つ目は、東京・臨海副都心にオープンしたアミューズメントパーク「東京ジョイポリス」にて、ＰＳファンも注目するタイトル、「バーチャファイター３」がロケテスト中（プレイが可能!!）だというビッグニュースだ。最近はこれらアーケード作品の動きが、コンシューマ（家庭用）の発売ラインナップにも直結してきている。ゲームファンなら絶えず注目しておく必要がありそうだぞ。

▲カプコンのアーケード基盤発表会で展示された「ストリートファイターⅢ」。

イマジガン

新製品

コクピットの臨場感を再現! 新型ジョイスティックが登場!!

フライトシミュレーションにピッタリというアナログジョイスティック〝イマジガン〟が、その名の通りイマジニアから発売されるぞ。下の写真のように、実際の飛行機のコクピットをモデルにしていて、操縦かん型のコントロールスティックとギア型のスロットルレバーの2つで構成されているのだ。アナログジョイスティック(SCEより発売)やネジコン(ナムコより発売)に対応したソフトも、モードを切り替えれば遊ぶことができるというスグレモノだぞ。

◀同社の最新フライトSLG『TFX』と同時発売予定なのだ。 ◎発売元:イマジニア㈱/発売日:9月27日予定/価格:¥7,980予定(税別)

AIコマンダープロ

新製品

複雑なコマンドも記憶できる超高性能コントローラなのだ!

さまざまな操作を1つのボタンに記憶させることができるという、超高性能コントローラ〝AIコマンダープロ〟が登場するぞ。その最大の特徴であるコマンド記憶機能とは、方向キーやボタンを使った連続操作を本体に記憶させて、ボタン1つで呼び出すことができるというものだ。これなら複雑なコマンドの多い対戦ACTなどが初心者でも十分楽しめるぞ。ボタンの左右反転実行機能や連射機能、スローモーション機能も付いて、衝撃の価格¥2,980だ!!

▶以前の〝スーパープロコマンダー〟より、性能も操作のしやすさも格段にアップした。 ◎発売元:㈱オプテック/発売日:9月13日予定/価格:¥2,980(税別)

スマッシュコート

キャンペーン

特製のヘアバンドが店頭くじで当たる!

ナムコの最新テニスゲーム『スマッシュコート』の特製ヘアバンドがもらえる発売記念キャンペーンが行われるぞ。販売各店(全国300店舗)にて、このソフトを買った先着50人の中からくじ引きで当たるのだ。ハズレた人もナムコ特製ボールペンが、もれなくもらえるぞ。

▶ヘアバンドをしてプレイすれば、さらに気分は盛り上がるハズ? ◎発売日(9月6日)より実施 ◎実施店のお問い合わせ:03-3756-7651

パステルの旅立ち

CD

大好評「フォーチュン」のラジオドラマがCDで登場!!

PSソフトもヒット中の「フォーチュン〜」の大好評ラジオドラマ、〝フォーチュン・クエスト外伝「パステルの旅立ち」〟がCDになって発売(VOL.1)されたぞ。全4作からなるこのシリーズ、今後も9月から11月まで、毎月21日に1本ずつ連続で発売されるのだ。

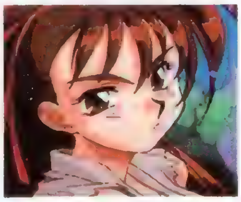
▶11月21日には、同名のサントラ盤がドラマCDと同時発売。◎価格:¥2,800(税込)/発売元:㈱エアーズ

ヴァリアブル・ジオ

ビデオ

あの美少女対戦ACTがついにOVA化決定!

パソコンからさまざまな家庭用ゲーム機に移植され、PSでも『アドヴァンスト〜』で大人気を博した美少女格闘ゲーム『ヴァリアブル・ジオ』が、OVAになって帰ってくるぞ。〝伝説の一等地〟をめぐって繰り広げられるウェイトレスたちの熾烈なバトル。ファンなら絶対必見なのだ。



▶LDも同時発売予定だぞ。 ◎発売日:11月29日予定/価格:LDともに¥5,800(税込)/発売元:KSS

アンジェリークSpecial

限定版

プレミアムグッズ付きの限定版が発売される!

多くの女性ファンから好評を得ているSLG『アンジェリークSpecial』が、プレミアムグッズとセットになって、1万本限定で発売されるぞ。気になるグッズは、由羅カイリ氏描き下ろしの300ピースジグソーパズルにポストカード、かわいいイラスト入りの文具など盛りだくさん!! さらに今回のソフトは、CD表面が特製のピクチャー仕様になっているのだ。ファン必携のアイテムよ♥

▶アンジェリークの魅力がいっぱいだぞ。◎発売日:10月4日/価格:¥8,800/発売元:光栄

「ガンダム」プラモデル

プレゼント

「ガンダム」のプラモをキミに!

通称〝ガンプラ〟として人気の高い「マスターグレードシリーズ」の販売累計50万個突破を記念して、抽選で100名様に〝キミが好きなガンダムプラモデル(「ガンダムX」シリーズを除く)〟が抽選でプレゼントされるぞ。欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、希望するガンダムプラモデルシリーズの商品名(またはキャラクター名)を明記して、下記のあて先まで送ろう。

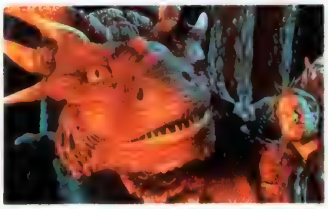
◎あて先:〒150-88 東京都渋谷郵便局 ㈱バンダイ「ガンプラ」プレゼントDPS係(10月21日消印有効)

ドラゴンハート

映画

人と竜がおりなす壮大なファンタジー

「東京ゲームショウ'96」の会場内でも一部紹介され、絶賛を受けたファンタジー映画「ドラゴンハート」が、ついに劇場公開されるぞ。ドラゴンのCGを製作したのは「ジュラシック・パーク」でおなじみのILM社だし、キャストもショーン・コネリーほか名優が勢ぞろい!! この秋一番の感動巨編だぞ。



▶9月上旬から全国東宝洋画系にてロードショー。最新のCG技術が創り出す幻想世界に驚け。 ◎配給:ユニバーサル映画/UIP

電撃NewsStation ートピックスー TOPICS

●「プレプレ」入会キャンペーン実施中!!

特典いっぱいのPS公式ファンクラブ「プレプレ」が会員募集中だぞ。入会希望者はハガキに、郵便番号、住所、氏名(ローマ字・フリガナを必ず記入)、性別、生年月日、職業、電話番号、好きなゲームジャンル、持っているゲーム機、PS購入時期を明記し、以下の住所まで送ろう。9月20日までに入会申し込みをして、10月15日までに入会金振り込み手続きを済ませると話題のRPG『BASTARD!!』の体験版がもらえるぞ。これを機会に入会しておこう。→〒162 東京都新宿区市谷本村町1-1 住友市ケ谷ビル11F プレイステーション・クラブ事務局行/お問い合わせ:03-3266-7830

次号予告

電撃PlayStation Vol.30は 9月13日(金)発売!!

期待の大型RPG『女神異聞録ペルソナ』の攻略編がスタート。

『新スーパーロボット大戦』の続報、『ストゼロ2』『トバル』の上級攻略は絶対要チェック。『サイキックフォース』ほかの格闘、『プリメ』ほかの美少女系もたわわに充実しております。

表紙イラスト●NOëL
©POIONEER LDC,INC.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邉由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹【ライター】中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、小林暁史、高橋和広、三井一穂【アシスタント】下川憲一、青柳隆、鈴木和好【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリー、東ちづる、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン、スタジオ・サン

HOME PAGE ADDRESS

URL：http://www.mediaworks.co.jp/

電撃PlayStation Vol.29

1996年9月13日発行　第2巻第17号通巻25号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社

©Media Works 1996 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引
50音順

アクレイムジャパン	4・5・6・7・8・9
アクティアート	74
アスキー	観音
アトラス	194・195
エスピーエス	34
ゲンテック	168
コナミ コンピュータ エンタテイメント	40・41
コナミ	42・43・169
サイバーテックデザイン	37
サン電子	44・170・171
ジャレコ	98
ソニー・コンピュータエンタテインメント	表2・3、38・39
タカラ	105・148
ナムコ	114
ハーベストワン	96
ヴァージンインタラクティブ	10
POW	36
バップ	102
バンダイビジュアル	97
ビング	73
フロムソフトウェア	表4
ホビーデータ	99

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G'sエンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃PlayStation	隔週金曜日
月刊電撃コミックガオ!	毎月27日
電撃ADVENTURES	偶数月20日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
8月発売のソフト				
1	30日	CRW/カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン ¥5800／SLG	106,108
2	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン ¥5800／AVG	108
3	30日	プロ麻雀 極PLUS	アテナ ¥4980／TBL	108
4	30日	COOL BOARDERS	ウェップシステム ¥5800／SPG	108
5	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン ¥5800／PZG	107
6	30日	るぷぷキューブ ルプ∴さらだ	データム・ポリスター ¥4800／PZG	107,122
7	30日	鋼鉄霊域（スティールダム）	テクノソフト ¥5800／STG	108,124
8	30日	ハイパーラリー	ハーベストワン ¥5800／RCG	108
9	30日	謎王	バンダイビジュアル ¥5800／ETC	107
10	30日	にゃんとワンダフル	バンプレスト ¥4800／SLG	107
11	30日	東亜プランシューティングバトル1	バンプレスト ¥5800／STG	109
12	30日	北斗の拳	バンプレスト ¥5800／AVG	109
13	30日	ソニックウィングススペシャル	メディアクエスト ¥6800／STG	
14	30日	風雲悟空忍伝	エイコム ¥5800／ACT	
15	30日	小島武雄・麻雀帝王	ギャップス ¥5800／TBL	109
16	30日	サムライスピリッツ新紅郎無双剣	SNK ¥5800／対戦ACT	
夏予定のソフト				
17	夏	厄痛～呪いのゲェム～	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
18	夏	南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ACT	
19	夏	Blade of the Darkness（闇の剣）	シーディーブロス 未定／RPG	
20	夏	ぼのぼの（仮）	SCE 未定／TBL	
9月発売予定のソフト				
21	6日	トンズラくん	ソラン ¥5800／ACT	
22	6日	スマッシュコート	ナムコ ¥5800／SPG	115,127
23	13日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン ¥5800／対戦ACT	
24	13日	BIG HURTベースボール	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
25	13日	バーチャルプロレスリング	アスミック ¥5800予定／SPG	
26	13日	究極の倉庫番	伊藤忠商事 ¥5800／PZG	
27	13日	天地無用！登校無用	エクシングエンタテイメント ¥6800／AVG	
28	13日	ウイングコマンダーIII	EAV ¥7800／STG	
29	13日	アイルトン・セナ カート・デュエル	ギャップス ¥6800予定／RCG	
30	13日	ボトム オブ ザ ナインス ～メジャーリーグヒーローズ～	コナミ ¥5800予定／SPG	
31	13日	必殺パチンコステーション	サンソフト ¥6800／ETC	
32	13日	釣りバカ日誌	小学館プロダクション ¥6800／SPG	
33	13日	英語の鉄人 センター試験トライアル	SCE 未定／ETC	
34	13日	ジグソーアイランド～Japan Graffiti	日本一ソフトウェア ¥5800／PZG	
35	13日	魔法少女ファンシーCoCo	POW ¥5800予定／SLG	109
36	13日	王宮の秘宝 テンション	バップ ¥5800／RPG	92,100
37	13日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト ¥5800／TBL	
38	20日	女神異聞録ペルソナ	アトラス ¥6800／RPG	88
39	20日	スターファイター3000	イマジニア ¥5800／STG	
40	20日	DEATH WING	サイバーテックデザイン ¥5800予定／STG	32
41	20日	ストーンウォーカーズ	サンソフト ¥5800／AVG	
42	20日	パチンコ大好き	セタ ¥5800／ETC	
43	20日	ヴィクトリーゾーン2+SANKYO N·ASUKA同梱限定パック	SCE ¥8700予定／ETC	
44	20日	ヴィクトリーゾーン2	SCE ¥5800／ETC	
45	20日	にとうしんでん	タカラ ¥5800／対戦ACT	
46	20日	リーディングジョッキー・ハイブリッド	ハーベストワン ¥5800／ACT	
47	20日	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	バンプレスト ¥5800／対戦ACT	
48	20日	ぽじっと	プレイアベニュー ¥3980／TBL	
49	27日	TFX	イマジニア ¥7800／STG	
50	27日	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	イマジニア ¥13800／SLG	
51	27日	ウェディングピーチ ドキドキお色直し	KSS ¥5800／SLG	
52	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ ¥5800予定／PZG	
53	27日	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2 ～カラーもありますわ～(仮)	サンソフト ¥4980／PZG	
54	27日	ビルクラッシュ	翔泳社 ¥5800／PZG	
55	27日	結婚－Marriage－	小学館プロダクション ¥6800／SLG	
56	27日	東京SHADOW	タイトー ¥8800／AVG	30
57	27日	ギャロップレーサー	テクモ ¥5800／SPG	
58	27日	マッハGoGoGo	トミー ¥5800予定／RCG	
59	27日	黒ノ十三	トンキンハウス ¥5800予定／ETC	
60	27日	POWER RANGER'S PINBALL	バンダイ ¥6800予定／ETC	
61	上旬	テトリスプラス	ジャレコ ¥5800／PZG	
62	下旬	女子高生の放課後… ぷくんパ	アテナ ¥4980／PZG	
63	下旬	アイドル雀士スーチーパイII Limited	ジャレコ ¥7800／TBL	
64	下旬	Pinball Fantasies Deluxe	バップ ¥5800／TBL	
65	下旬	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン ¥6800／SLG	174
66	9月	伝説のオウガバトル	アートディンク ¥5800／S·RPG	
67	30日	C1 CIRCUIT	イシベックス ¥5800／RCG	108
68	9月	INTERNATIONAL MOTO-X	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800予定／RCG	
69	9月	炎の15種目 アトランタ オリンピック	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800予定／SPG	
70	9月	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／TBL	
71	9月	スピードキング	コナミ ¥5800予定／RCG	
72	9月	Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム～	ジャレコ ¥6800／SLG	
73	9月	蛭子能収の大穴競艇	セタ ¥6800／RCG	
74	9月	Super Shot（仮）	Tears ¥5800予定／???	
75	9月	すらいムしよう！	東北新社 ¥5800／SLG	
76	9月	くるくるトゥインクル～おねがいおほしさま～	トミー ¥5800予定／PZG	
77	9月	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル ¥6800／AVG	
78	9月	MEGATUDO 2096	バンプレスト ¥5800予定／対戦ACT	
79	9月	続ぐっすんおよよ	バンプレスト ¥5800予定／PZG	181
80	9月	本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン！	ビデオシステム ¥5800予定／TBL	
81	9月	RacinGroovy	MIZUKI ¥5800／RCG	
10月発売のソフト				
82	4日	スペクトラルタワー	アイディアファクトリー ¥5800／RPG	94
83	4日	カオス コントロール	ヴァージンインタラクティブ ¥3800／STG	
84	4日	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／STG	
85	4日	クレイジー・イワン（仮）	EAV ¥5800／ACT	
86	4日	アサルト リグ（仮）	EAV ¥5800／ACT	
87	4日	FINALIST	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800／STG	
88	4日	水滸伝・天命の誓い	光栄 ¥5800／SLG	
89	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄 ¥6800／SLG	
90	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBOX	光栄 ¥8800／SLG	
91	4日	日本たらればなしツアー① あれ！も これ?も 桃太郎	システムサコム ¥4800／AVG	
92	4日	サイキックフォース	タイトー ¥5800／対戦ACT	66
93	4日	CRITICOM－ザ・クリティカルコンバット－	ビック東海 ¥5800／対戦ACT	
94	10日	首領蜂（ドンパチ）	エス・ピー・エス ¥5800／STG	
95	10日	フィッシュ アイズ	パック・イン・ビデオ ¥5800予定／SPG	
96	18日	THE DEEP ～失われた深海～	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／AVG	
97	18日	ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート	EAV ¥4800／STG	
98	25日	シェルショック	EAV ¥5800／STG	
99	25日	スターグラディエイター	カプコン ¥5800／対戦ACT	70
100	25日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	コナミ ¥5800予定／S·RPG	
101	25日	GO II Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ ¥6800／TBL	
102	上旬	V－TENNIS 2	トンキンハウス ¥5800／SPG	
103	下旬	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	アトラス ¥6800予定／SLG	176
104	下旬	3Dウルトラピンボール	シエラ・パイオニア ¥5800予定／ETC	
105	下旬	オウバードフォース AUBIRDFORCE	バンダイ ¥6800予定／SLG	
106	10月	シティーブラボー！	アルトロン ¥6800予定／SLG	
107	10月	爆走の覇者 F1GP NIPPONの挑戦（仮）	OZクラブ ¥6800予定／SLG	
108	10月	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／ETC	
109	10月	オリンピックサッカー	[illegible]／SPG	
110	10月	Air Assault	SCEI ¥5800予定／STG	
111	10月	キングオブパーラー	ティー・イー・エヌ研究所 ¥6800予定／SLG	
112	10月	黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス ¥5800／RPG	
113	10月	アクチャー ゴルフ	ナグザット ¥5800／SPG	
114	10月	雀れつハンター まあじゃんすぺしゃる	バンプレスト ¥5800／TBL	158
115	10月	REBEL ASSAULT II	BPS 未定／STG	
116	10月	アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	ヒューマン 未定／ETC	
117	10月	それいけ×ココロジー ～心（ハート）が見える 恋・結婚・人生～	ポリグラム ¥5800／ETC	
11月発売のソフト				
118	1日	チェスマスター	アルトロン ¥6800予定／TBL	
119	1日	クーリースカンク	ヴィジット ¥2800／ACT	
120	1日	セクシーパロディウス	コナミ ¥4800／STG	
121	1日	アークザラッドII	SCE ¥5800／S·RPG	
122	1日	探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～	データイースト ¥5800予定／AVG	179
123	1日	LULU	東北新社 ¥4800／ETC	
124	1日	X－COM 未知なる侵略者	メディアクエスト ¥5800／SLG	
125	8日	ナムコミュージアムVOL. 4	ナムコ ¥5800／ETC	
126	15日	FIST	イマジニア ¥6800／対戦ACT	
127	15日	BELTLOGGER 9	GENKI 未定／STG	
128	15日	ぷよぷよ通 決定盤	コンパイル ¥4800予定／PZG	
129	15日	BIG CHALLENGE GOLF	バップ ¥5800／SPG	
130	15日	拳聖～キング・オブ・ボクシング～	ビクターエンタテインメント ¥5800／SPG	
131	15日	はるかぜ戦隊Vフォース	ピング ¥5800／SLG	
132	15日	DARIUS外伝	ベック 未定／STG	
133	22日	ぱいろあっぷ・まーち	プロシードユニ ¥5800／SLG	
134	29日	西暦1999 ～ファラオの復活～	[illegible]／ACT	
135	29日	GUNSHIP	メディアクエスト ¥5800／ACT	
136	29日	操兵伝 聖刻1092	ユタカ ¥5800予定／RPG	
137	上旬	The Tower	オープンブック ¥6800／SLG	
138	中旬	HARDBALL 5	[illegible]／SPG	
139	下旬	AZITO－アジトー（仮）	アステック21 ¥5800／SLG	
140	11月	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント 未定／対戦ACT	
141	11月	WORMS	アイマックス ¥5800予定／SLG	
142	11月	Not Treasure Hunter	アクティアート 未定／AVG	
143	11月	キュー爆ック!!	[illegible]／PZG	
144	11月	トゥルー・ラブストーリー	アスキー 未定／SLG	35日
145	11月	宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー（仮）	[illegible]／AVG	
146	11月	ルパン三世 カリオストロの城－再会－	アスミック、東北新社 ¥6800予定／AVG	
147	11月	デジクロ	アトラス ¥4900予定／PZG	181
148	11月	峠MAX 最速ドリフトマスター	アトラス ¥5800予定／RCG	181
149	11月	同級生麻雀	アローマ ¥6800予定／TBL	
150	11月	同級生麻雀（限定版）	アローマ ¥7800予定／TBL	
151	11月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事 ¥5800／SLG	
152	11月	タイム コマンドー	ヴァージンインタラクティブ ¥6500／ACT	
153	11月	皇龍三国演義（仮）	エクシングエンタテイメント 未定／SLG	
154	11月	Panzer General	エクシングエンタテイメント 未定／SLG	
155	11月	バーミン・キッズ	EAV ¥4800／PZG	
156	11月	マジックカーペット	EAV ¥5800／SLG	
157	11月	DESERTED ISLAND	KSS ¥5800／SLG	172
158	11月	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦	ケムコ ¥5800／ACT	
159	11月	金田一少年の事件簿（仮）	講談社 ¥5800／AVG	
160	11月	ステークスウィナー～GI完全制覇への道	ザウルス ¥5800／SPG	
161	11月	里見の謎	サンテックジャパン ¥5800予定／RPG	
162	11月	AIRGRAVE（エア・グレイブ）	サントス ¥5800／STG	
163	11月	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～維新激闘編～	SCE 未定／対戦ACT	177
164	11月	シミュレーションズー	ソフトバンク ¥5800予定／SLG	
165	11月	SUPER FOOTBALL CHAMP	タイトー ¥5800／SPG	
166	11月	TECMO SUPER BOWL（仮）	テクモ 未定／SPG	
167	11月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝2	トミー ¥5800予定／SPG	
168	11月	新SD戦国伝 機動武者大戦（仮）	バンダイ ¥5800予定／S·RPG	181
169	11月	バトルバグス	バンタン電脳工場 ¥5800予定／SLG	
170	11月	セイラムゾーン	バンプレスト 未定／ACT	
171	11月	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー	バンプレスト 未定／STG	
172	11月	BALL BLAZER	BPS ¥5800／SPG	
173	11月	ズーブ	メディアクエスト ¥4800予定／PZG	
174	11月	エターナルメロディ	メディアワークス 未定／SLG	160
175	11月	ブルーフォレスト物語～風の封印～	ライトスタッフ ¥5800予定／RPG	

●ジャンルの表記 ACT／アクション 対戦ACT／対戦格闘アクション STG／シューティング SLG／シミュレーション RPG／ロールプレイング A·RPG／アクション・ロールプレイング S·RPG／シミュレーション・ロールプレイング RCG／レースゲーム PZG／パズル SPG／スポーツ AVG／アドベンチャー TBL／テーブル BEST／プレイステーション・ザ・ベスト ETC／その他

秋予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
176	秋	リアルバウト餓狼伝説	SNK 未定／対戦ACT	
177	秋	T・BREAK	エフツウ ¥3980予定／PZG	
178	秋	シルエット☆ストーリィズ	KANEKO ¥5800予定／PZG	
179	秋	スーパーパンコレクション	カプコン ¥5800予定／ACT	
180	秋	X-MEN～チルドレン オブ ジ アトム～	カプコン ¥5800／対戦ACT	
181	秋	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト ¥5980／PZG	
182	秋	Virtual Gallop 騎手道（通常版）	サンソフト ¥6300／ACT	
183	秋	Virtual Gallop 騎手道（限定版）	サンソフト ¥6800／ACT	
184	秋	RESCUE 24Hour（仮）	CSCメディアアート ¥5800予定／RCG	
185	秋	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ 未定／ACT	
186	秋	らんま1/2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション ¥6800予定／対戦ACT	
187	秋	BASTARD!! －虚ろなる神々の器－	集英社・セタBASTARD!!製作委員会 未定／RPG	
188	秋	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE 未定／S・RPG	
189	秋	クライムクラッカーズ2	SCE 未定／RPG	
190	秋	PARAPPA THE RAPPER	SCE 未定／ACT	
191	秋	SweepStation「DEPTH」	SCE 未定／???	
192	秋	MLB Pennant Race（仮）	SCEI ¥5800予定／SPG	
193	秋	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ ¥5800／RPG	
194	秋	モンスターファーム	テクモ 未定／SLG	
195	秋	東方珍遊記 はーふりんぐ・はーつ!!	ナグザット ¥6800／AVG	
196	秋	ホタル	パイオニアLDC 未定／ACT	
197	秋	ウイングオーバー	パック・イン・ビデオ 未定／STG	
198	秋	エクスヒュームド（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
199	秋	蜃気楼回廊	プレ・ステージ ¥5800／AVG	
200	秋	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ ¥5800予定／RCG	

12月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
201	6日	あかずの間	ヴィジット ¥5800／AVG	
202	上旬	ファーストクィーンⅣ	呉ソフトウェア工房 ¥5800／S・RPG	20
203	上旬	ペブルビーチノ波濤（仮）	ソフトバンク ¥5800予定／SPG	
204	上旬	DIARY（ダイアリー）（仮）	ネクサスインターラクト 未定／SLG	173
205	中旬	恐怖新聞	ユタカ ¥5800予定／AVG	
206	12月	TOPOLO（トポロ）	アートディンク ¥5800／ETC	181
207	12月	ドラゴンハート	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
208	12月	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
209	12月	IRON MAN／XO（アイアンマン／XO）	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
210	12月	シミュレーションRPGツクール（仮）	アスキー 未定／ETC	180
211	12月	3Dシューティングツクール（仮）	アスキー 未定／ETC	180
212	12月	CIVIZARD 魔術の系譜	アスミック 未定／SLG	
213	12月	ドラえもん2 SOS！おとぎの国	エポック社 未定／ACT	
214	12月	Jリーグエキサイトステージ（仮）	エポック社 未定／SPG	
215	12月	くるくるぱにっく	クールキッズ ¥2800／PZG	
216	12月	ありす	グラムス ¥5800／AVG	181
217	12月	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア ¥5800予定／RPG	76
218	12月	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE 未定／STG	
219	12月	GREAT PEAK ～蒼天の白き神の座～（仮）	SCE 未定／SPG	
220	12月	NHL FACE OFF	SCEI 未定／SPG	
221	12月	レイ・トレーサー	タイトー ¥5800／RCG	
222	12月	ゲゲゲの鬼太郎 呪いの肉人形館（仮）	バンダイ 未定／AVG	
223	12月	新スーパーロボット大戦	バンプレスト 未定／S・RPG	
224	12月	同級生2	バンプレスト 未定／SLG	
225	12月	ドラゴンナイト4	バンプレスト 未定／SLG	
226	12月	スーパーロボットシューティング	バンプレスト 未定／STG	
227	12月	3Dベースボール（仮）	BMGビクター ¥5800／SPG	
228	12月	クロックタワー2	ヒューマン 未定／AVG	
229	12月	STRESSLESS LESSON（れすれす）	マックスファイブ 未定／PZG	
230	12月	トレジャーギア	未来ソフト 未定／RPG	
231	12月	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ～ドリフトキングへの道	メディアクエスト ¥5800予定／RCG	
232	12月	ボディバイオニクス－驚異の小宇宙 人体－	メディアクエスト ¥5800予定／ETC	
233	12月	Top Gun Fire at Will!	メディアクエスト ¥5800／ACT	

年内予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
234	年内	パチンコ倶楽部	ISC 未定／ETC	
235	年内	名探偵スチールウッド	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
236	年内	Odo Odo Oddity	IDCメディアスタジオ 未定／ACT	
237	年内	マイティヒット	アルトロン ¥5800予定／STG	
238	年内	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント 未定／ACT	
239	年内	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK 未定／RPG	
240	年内	ウエルカムハウス2	ガスト 未定／ACT	
241	年内	火竜娘－高悠環－	ガスト 未定／AVG	
242	年内	火竜娘－柳判官－	ガスト 未定／AVG	
243	年内	ウェルカムハウス2	ガスト 未定／AVG	
244	年内	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ 未定／A・RPG	
245	年内	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ 未定／RPG	
246	年内	バロウォーズ	コナミ 未定／SLG	
247	年内	がんばれ森川君2号（仮）	SCE 未定／ETC	
248	年内	がんばれ!!ケイピくん デパートが占領されちゃった～の巻	タイムワーナー インタラクティブ 未定／ACT	
249	年内	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社 ¥6800予定／RPG	
250	年内	モンスターコレクション	トンキンハウス 未定／S・RPG	
251	年内	ソウルエッジ	ナムコ 未定／対戦ACT	
252	年内	ロジック麻雀 創龍（仮）	日本一ソフトウェア 未定／TBL	
253	年内	ロッククライミング 未踏峰への挑戦	NETYOU（ネッチュー） 未定／SLG	
254	年内	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング 未定／RCG	
255	年内	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ 未定／RPG	

冬予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
256	冬	ロックマン8	カプコン 未定／ACT	
257	冬	ブシドーブレード	スクウェア 未定／対戦ACT	183
258	冬	ワイルドアームズ	SCE ¥5800予定／RPG	
259	冬	戦闘国家－改－	SCE 未定／SLG	
260	冬	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE ¥5800／SLG	150
261	冬	ラグナキュール	SME ¥5800予定／RPG	
262	冬	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME ¥7800予定／AVG	
263	冬	シュレディンガーの猫	タカラ 未定／AVG	
264	冬	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ ¥6800／ADV	
265	冬	TILK～青い海から来た少女～	TGL ¥5800／S・RPG	
266	冬	オリンピア・山佐バーチャパチスロ2	マップジャパン 未定／TBL	
267	冬	FEDA2（仮）	YANOMAN GAMES 未定／S・RPG	

97年以降発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
268	1月	The Game of Proof ザ・ゲーム オブ プルーフ	ユタカ ¥5800予定／TBL	
269	2月	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
270	2月	JAMエクストリーム	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
271	2月	WWF In Your House	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
272	2月	スーパーモトクロスチャンピオンシップ	アクレイムジャパン ¥5800／RCG	
273	2月	NFL GAME DAY	SCEI 未定／SPG	
274	2月	イバラード（仮）	システムサコム 未定／???	
275	2月	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント 未定／RCG	
276	2月	GUILTY GEAR	アークシステムワークス ¥5800／対戦ACT	
277	春	MAGIC：THE GATHERING（仮）	アクレイムジャパン ¥5800／未定	
278	春	THE CROW：CITY OF ANGELS（仮）	アクレイムジャパン ¥5800／未定	
279	春	熱砂の惑星	伊藤忠商事 未定／AVG	
280	春	三國無双	光栄 未定／対戦ACT	
281	春	フォトジェニック	サンソフト 未定／SLG	
282	春	ZERO DIVIDE2	ズーム 未定／対戦ACT	
283	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア 未定／S・RPG	
284	春	サガ フロンティア	スクウェア 未定／RPG	
285	春	ファイロ&クロード（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
286	春	グランド・セフト・オート（仮）	BMGビクター 未定／RCG	
287	春	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ ¥5800予定／A・RPG	
288	夏	ドラゴンボールGT（仮）	バンダイ 未定／ACT	

発売日未定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
289	未定	シムシティ2000	アートディンク 未定／SLG	
290	未定	RPGツクール3	アスキー 未定／RPG	180
291	未定	ダービースタリオンPS（仮）	アスキー 未定／SLG	
292	未定	機甲兵G－1	アスク講談社 未定／SLG	
293	未定	ボイスパラダイス エクセラ	アスク講談社 未定／AVG	
294	未定	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ 未定／ACT	
295	未定	ブラックバス（仮）	ヴァージンインタラクティブ 未定／SPG	
296	未定	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ 未定／RCG	
297	未定	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ 未定／3D・STG	
298	未定	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ 未定／STG	
299	未定	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5800／SLG	
300	未定	キング・オブ・ファイターズ'96	SNK 未定／対戦ACT	
301	未定	メイン・ローター（仮）	エフコンピュータエンターテイメント ¥5800／STG	
302	未定	ビューポイント	EAV ¥5800／STG	
303	未定	QueensRoad	エンジェル 未定／SLG	
304	未定	Base Ball Navigater	エンジェル 未定／SLG	
305	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン 未定／RPG	
306	未定	バイオハザード2（仮）	カプコン 未定／AVG	22
307	未定	パズルファイター	カプコン 未定／PZG	22
308	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン 未定／対戦ACT	
309	未定	ロックマンX4	カプコン 未定／ACT	
310	未定	QUANTUM GATE－悪夢の序章－	ギャガ・コミュニケーションズ 未定／AVG	
311	未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800／STG	
312	未定	THE HIVE WARS	KSS ¥6800／STG	
313	未定	3D競走馬育成シミュレーション BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	コナミ 未定／SLG	
314	未定	バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	コナミ 未定／ETC	
315	未定	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	コナミ 未定／STG	
316	未定	永世名人2	コナミ 未定／TBL	
317	未定	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97	コナミ 未定／SPG	
318	未定	NBAパワーダンカーズ2	コナミ 未定／SPG	
319	未定	METAL GEAR SOLID	コナミ 未定／AVG	182
320	未定	PROJIECT CHAOS	サイバーテックデザイン 未定／???	
321	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン 未定／???	
322	未定	FENSER	サイバーテックデザイン 未定／???	
323	未定	ライトニングレジェンド	コナミ 未定／対戦ACT	12
324	未定	アウトライブZERO（仮）	サンソフト 未定／RPG	
325	未定	上海 Great Moments	サンソフト ¥6500／PZG	
326	未定	ゲームの達人2	サンソフト ¥8900／TBL	
327	未定	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム ¥4800予定／AVG	
328	未定	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム 未定／STG	
329	未定	ザウバー	スクウェア 未定／STG	
330	未定	雷電DX（仮）	セイブ開発 未定／STG	
331	未定	世界地図の読み方'96（仮）	SCE 未定／ETC	
332	未定	ガボールスクリーン	SCE 未定／???	
333	未定	オメガブースト	SCE 未定／STG	
334	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE 未定／TBL	
335	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE 未定／PZG	
336	未定	3Dレミングス	SCEI ¥5800／PZG	
337	未定	レイストーム	タイトー 未定／STG	
338	未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ 未定／ACT	
339	未定	コブラ・ザ・シューティング	タカラ ¥5800／STG	
340	未定	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ ¥5800／TBL	
341	未定	エースコンバット2（仮）	ナムコ 未定／STG	
342	未定	新レースゲーム（仮）	ナムコ 未定／RCG	26
343	未定	ガンバレット（仮）	ナムコ 未定／STG	
344	未定	タイムクライシス（仮）	ナムコ 未定／STG	
345	未定	Jump KID（仮）	NEW 未定／ACT	
346	未定	魔法少女プリティサミー（前編）（仮）	パイオニアLDC 未定／AVG	19
347	未定	NOëL2（仮）	パイオニアLDC 未定／ETC	18
348	未定	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	バリエ 未定／TBL	
349	未定	NAGE LIBRE －螺旋の相剋－	バリエ 未定／S・RPG	
350	未定	ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE	バンダイ ¥19800／対戦ACT	181
351	未定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル ¥6800／STG	
352	未定	銃夢（仮）	バンプレスト 未定／A・RPG	
353	未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト 未定／AVG	
354	未定	怪獣戦記	プロデュース ¥5800／SLG	
355	未定	甲子園Ⅴ（仮）	魔法株式会社 未定／SPG	
356	未定	さるかにハムぞう	メディアワークス 未定／PZG	
357	未定	HAUNTEDじゃんくしょん	メディアワークス 未定／PZG	
358	未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト 未定／SLG	

●赤い文字のタイトルは、初登場のものです。価格はすべて税別表示です。

PlayStation

本物(ペルソナ)は、RPGの世界を変える。

多感な青春時代、だれもが人生を大きく左右する選択にせまられる。
この時、冷静に自分を見つめ直せる人は意外と少ない。

―本当の自分を発見する―

これは簡単そうで難しいこと。
しかし、すべてはここから始まりここに帰結する。

画面は開発中のものです。

黛ゆきの（まゆずみ　ゆきの）
●通称：ゆきのさん
主人公のクラスメートで、さっぱりした性格と普段の厳しい言い回しから、学園の中でも姐御肌（あねごはだ）の頼れるオネーサンとしてみんなに慕われている。そんな彼女は、アルバイトで学校の外の社会をいち早く知ることにより、現実を知ってしまったために、何ごとに対してもクールである。その反面、理想であるあこがれの先生に対してはクールになりきれないでいる。

女神異聞録 ～ペルソナ～

BE YOUR TRUE MIND.

プレイステーション専用ソフト ロールプレイングゲーム（1人用） **9月20日発売予定** 予価6,800円（税別）

©1996 ATLUS

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

［ご利用方法］ 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。 3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。 4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356　毎週月・水曜日 15:00～18:00　祝日除く

PlayStation
至高のエナジー
「プラチナオーラ」を
まとう乙女を探し出せ!!
育成SLG＋ADV構成で、ゲーム性に幅をもたせる!
キャラクター・デザインは「高河ゆん」が担当!
アニメーターに「大貫健一」を起用し、美しいムービーを表現!
一流声優陣の台詞が、キャラの存在感をアピールする。
画面は開発中のものです。
いまどきの
BLOODY BRIDE
バンパイア
プレイステーション専用ソフト
シミュレーションロマンス（1人用）
10月下旬
発売予定
予価6,800円（税別）
©1996 ATLUS./アストロビジョン
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGAの使用を許諾したものです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03（3235）7801
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
ATLUS
株式会社アトラス

電撃PlayStation Vol.29
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1996年9月13日発行(隔週金曜日発行)第2巻第17号通巻25号 発行人／梁谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円(本体価格476円)
T1024572090497

©Media Works 1996
印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24572-9/13